CONSOLES +

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES +

EN MAI, CLAQUE QUI TE PLAIT

LES ZOMBIES SONT DE RETOUR

- House of the Dead 2 (DC)
- Blue Stinger (DC)
- Resident Evil 3 (DC)
- Resident Evil 2 (N64)
- Castelvania (N64)

LAMES FATALES

SOULBLADE 2 (DC)

LE MEILLEUR JEU DE BASTON DU MONDE

BASTON !

- MARVEL VS CAPCOM (DC)
- RIVAL SCHOOL 2 (ARCADE)
- STREET FIGHTER ALPHA 3 (PS)...

STAR WARS : EN MAI SUR VOS ÉCRANS

N° 88 MAI 1999. 35 F. BELGIQUE: 265 FB. SUISSE: 10 FS. ESPAGNE: 1090 PTAS. MAROC: 65 DH. ITALIE: 10 500 L. CANADA: 10 $. ISSN 1162-8869

T 6745 - 88 - 35,00 F

Nouveau record pour V-RALLY EDITION 99

249 Frs*

© 1998 INFOGRAMES MULTIMEDIA. ©EDEN STUDIOS 1998. NINTENDO®, NINTENDO 64, AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD. *PRIX PUBLIC GÉNÉRALEMENT CONSTATÉ.

Retrouvez cette offre chez

NINTENDO64

CONTINENT

INFOGRAMES

TESTS, MODE D'EMPLOI

Dans les tests, un drapeau vous signale l'origine du jeu : France, Japon, USA (sortie officielle ou import, donc). Est également indiqué la langue des textes et des voix, car cela peut avoir son importance. Par exemple, un jeu japonais peut parfaitement offrir des textes ou des voix en anglais.

- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

QUOI DE NEUF, DOC ?

En mai, c'est la distribution de claques chez les éditeurs du monde entier ! Rendez-vous compte : Marvel Vs Capcom sur Dreamcast et en arcade, Evil Zone et Bloody Roar 2 sur Playstation, Rival School 2 en arcade. N'oublions pas l'incontournable Street Fighter Alpha 3 (Playstation), ni celui qui s'annonce comme le meilleur jeu de baston : Soulblade 2 (Dreamcast). Vont aussi débarquer sur vos consoles favorites : Castlevania sur Nintendo 64, King of Fighters'98 sur Playstation ou encore The House of the Dead 2 sur Dreamcast. Que du bon !

P.20

Soulblade 2 (Dreamcast). Plus fort, tu meurs !

P.108

Baston toujours : Marvel Vs Capcom sur Dreamcast. Le jeu que tous les fans de Capcom attendaient !

Mégahit Consoles+

Les Mégahits sont des jeux que Consoles+ a classés parmi les meilleurs du moment. Ce sont des achats sûrs.

d'or Consoles+

Le logo Consoles+ d'or est la plus importante récompense qu'un jeu puisse obtenir. A posséder impérativement.

THE TOP/FLOP

Retour du Top/Flop dans Consoles+ ! Après de longues années passées au placard, cette rubrique qui vous plaisait tant revient. Mais cette fois-ci, c'est à vous de jouer : nous avons besoin de vous pour établir le classement de vos cinq jeux préférés (Top), de vos cinq jeux les plus attendus (Most Wanted), et bien évidemment des cinq jeux que vous pensez être les moins réussis (Flop). Pour nous faire parvenir votre classement, utilisez le Minitel et tapez le 3615 TCPLUS (2.23 F/min). Rendez-vous dès ce mois-ci dans les News pour vos résultats du mois dernier.

©1998 INFOGRAMES MULTIMEDIA. EIDEN STUDIOS 1998. NINTENDO®, NINTENDO 64, AND N64 ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD. *PRIX PUBLIC GÉNÉRALEMENT CONSTATÉ.

SOMMAIRE

LE PRINTEMPS SERA CHAUD

PREVIEWS

ALIEN RESURRECTION (PS) 58
ANNA KOURNIKOVA'S TENNIS (PS) 59
APE ESCAPE (PS) 52
ASTERIX ET OBELIX (GBC) 48
BIO HAZARD CODE VERONICA (DC) 32
BIO MOTOR UNITRON (NGP) 70
BREAK OUT (GBC) 49
BUGS BUNNY LOST IN TIME (PS) 76
BURIKI ONE (PS) 62
CANAL+ FOOTBALL 99 (PS) 52
CENTIPEDE (PS) 66
CROC 2 (PS) 48
CRUSH ROLLER (NGP) 70
DINO CRISIS (PS) 24
EXPANDABLE (DC) 42
FLYING DRAGON (N64) 49
FROGGER (GBC) 49
FRONT MISSION 3 (PS) 34
GIGA WING (ARCADE) 44
HARRIER 2001 (N64) 59
HYDRO THUNDER (DC/N64) 65
KING OF FIGHTERS R2 (NGPC) 71
KOUDELKA (PS) 62
LEGEND OF MANA (PS) 28
LOONEY TUNES (GBC) 48
METAL SLUG X (NEO GEO) 38
METROPOLIS STREET RACER (DC) 72
MILO'S ASTRO LANES (N64) 49
MISSION IMPOSSIBLE (PS) 66
NEO GEO CUP PLUS (NGP) 70
NO FEAR DOWNHILL BIKING (PS) 50
OMEGA BOOST (PS) 66
POCKET MONSTERS 2 (N64) 65
POCKET TENNIS COLOR (NGP) 70
POINT BLANK 2 (PS) 59
QUAKE 2 (N64) 53
RAINBOW SIX (PS) 64
READY 2 RUMBLE BOXING (DC) 53
RESIDENT EVIL 2 (N64) 40
RIVAL SCHOOL 2 (PS) 26
SAMURAI SPIRIT 2 (NGP) 70
SENRITSU BISHO (DC) 18
SHADOWMAN (PS/N64) 46
SHENMUE (DC) 16
SHUTOKO BATTLE (DC) 14
SILENT BOMBERS (PS) 30
SOULCALIBUR 2 (DC) 20
SPEED FREAKS (PS) 53
STAR WARS EPISODE I RACER (N64/PS) 60
STAR WARS THE PHANTOM MENACE (PS) 61
STREET FIGHTER ZERO 3 (DC) 36
SUPREME SNOWBOARDING (DC) 50
TEKKEN 4 (PS2) 62
TONY HAWK'S PRO SKATER (PS) 50
V-RALLY 2 (PS) 74
WORLD DRIVER (N64) 64
XTREME 3 (PS) 50

TESTS

ASTERIX (PS) 101
BIG AIR (PS) 126
BLOODY ROAR 2 (PS) 88
BLUE STINGER (DC) 80
BOMBERMAN (PS) 138
BOMBERMAN PHANTASY RACE (PS) 138
CASTLEVANIA (N64) 116
DIVER'S DREAM (PS) 113
EVIL ZONE (PS) 94
FINAL FANTASY COLLECTION (PS) 130
GUY ROUX MANAGER '99 (PS) 112
HOLLYWOOD PINBALL (GBC) 138
HOUSE OF THE DEAD 2 (DC) 90
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 99 (GBC) 138
KING OF FIGHTERS'98 (PS) 104
LEGEND OF LEGAIA (PS) 136
LES RAZMOKET (PS) 135
LES RAZMOKET (GBC) 138
MARVEL VS CAPCOM (DC) 108
MONACO GP RACING SIMULATION (DC) 122
NEED FOR SPEED 4 (PS) 114
PENNY RACERS (N64) 128
R-TYPE DELTA (PS) 96
STREET FIGHTER ZERO 3 (PS) 102
SUPER SPEED RACING (DC) 132
THE KING OF FIGHTERS '98 (PS) 104
UEFA CHAMPIONS LEAGUE (PS) 120
VIGILANTE 8 (N64) 98
WARZONE 2100 (PS) 86

P.116

Reinhard et Carrie sont les nouveaux héros de Castlevania. Plus beaux, plus forts et toujours plus musclés. On les mangerait !

The House of the Dead 2 sur Dreamcast est une excellente adaptation du jeu d'arcade. Le frisson absolu !

P.90

P.24

Capcom ex
Resident E
Crisis e

P.80

Blu
vra
ann

P.A.

Il y a du changement dans l'air ! Vous l'aurez remarqué, les P.A. ont quitté les colonnes de Consoles+, pour que nous puissions vous offrir plus de pages de Tests. Désormais, les petites annonces sont publiées sur Minitel. 3615 TCPLUS * uniquement. Qu'on se le dise !

*2,23 F/min

JAPON

8

Au sommaire du Japon ce mois-ci, le compte-rendu complet du Tokyo Game Show. Avec lui, une horde de nouveautés..

NEWS

46

Acclaim nous dévoile Shadow Man, un jeu sorti d'outre-tombe. L'actualité, c'est aussi Tekken 4 (Playstation 2), Star Wars Racer et Star Wars the Phantom Menace sur Nintendo 64 et Playstation. En mai, il va faire chaud !

REMERCIEMENTS
ADGG, BEST GAMES, ESPACE 3, GAME PARTNER, GAME STATION, MICROMANIA, POWER GAMES, RED SUN, SATELLITE, SCORE GAMES, SUNRISE et VIDEO STORY, à MetaCreations pour ses logiciels de création graphique, Super Goo, Kai's Photo Soap, Bryce 3D, Ray Dream 3D, Eye Candy et KPT 3, ainsi qu'à l'éditeur Macromedia. Salut aussi à Eliotrope, Gilles (Meta), Danièle (Creation) et David (en silence). Enfin, un grand merci à Fire International et à la Société Web.

WIP

Ce mois-ci,
rien : pas m
Work in Pro
d'un ! V-Ral
Lost in Time
et Metropoli
sur Dreamca

TESTS

Incroyable !
mai apporte
nouveautés
Blue Stinger
The House o
Marvel vs Ca
Castlevania
R-Type Delta
Street Fighte
Ça va saigne

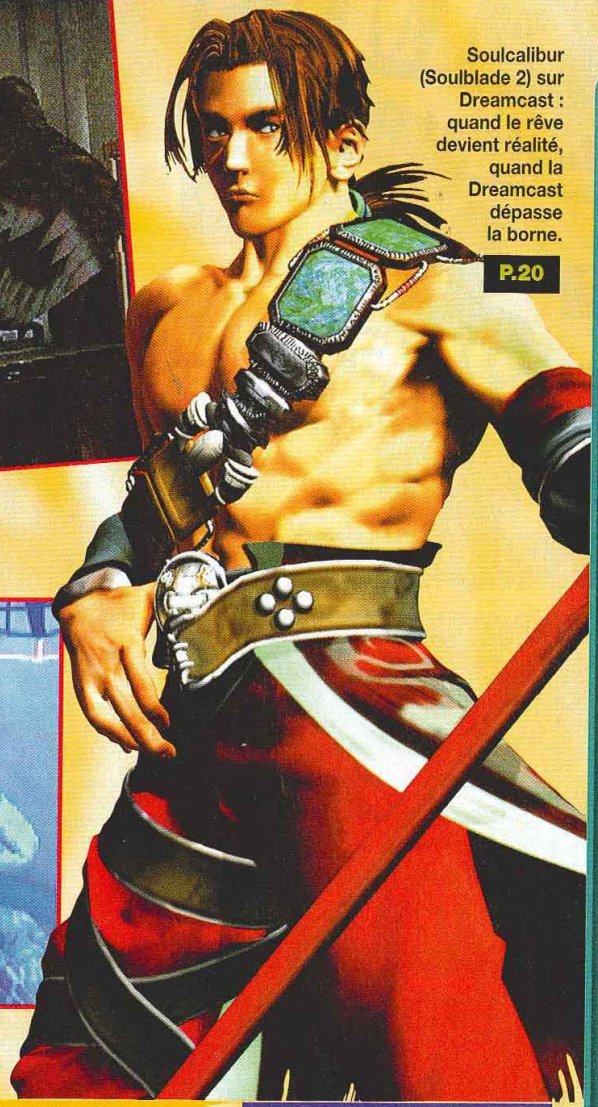
SOMMAIRE

P.24

Capcom exploite un nouveau filon : les Resident Evil-like. Et ça marche ! Dino Crisis en est la preuve absolue.

P.80

Blue Stinger sur Dreamcast est-il vraiment le jeu que tout le monde annonçait comme le successeur de Resident Evil ? Notre verdict.



Soulcalibur (Soulblade 2) sur Dreamcast : quand le rêve devient réalité, quand la Dreamcast dépasse la borne.

P.20

WIP 72

Ce mois-ci, on ne se refuse rien : pas moins de deux Work in Progress pour le prix d'un ! V-Rally 2 et Bugs Bunny Lost in Time sur Playstation, et Metropolis Street Racer sur Dreamcast. Ça promet !

TESTS 80

Incroyable ! Ce joli mois de mai apporte son lot de nouveautés fracassantes : Blue Stinger (DC), The House of the Dead 2 (DC), Marvel vs Capcom (DC), Castlevania (N64), R-Type Delta (PS), Street Fighter Zero 3 (PS)... Ça va saigner !

TIPS 144

Quand Switch s'attaque aux Tips comme il s'attaque à un Big Burger, il y a de quoi être sidéré ! Attention au ketchup... ça tache !

TROMBINOSCOPE 154

Un épisode inédit de la série "Urgence" en exclusivité dans Consoles+. Vous le croyez, ça ?

COURRIER 156

Maître Bomboy est tombé entre de sales mains... Collé, serré !

LA HOT-LINE UNIQUEMENT SUR MINITEL

Switch, un type trop chanmaille, s'occupe de vous chaque jour de la semaine sur Minitel. Présent en fin de journée (c'est le moment où il est le mieux réveillé) mais également chaque mercredi après-midi, de 14 h à 18 h, il répondra en direct ou sous 24 heures à toutes vos questions et attentes. Sur le 3615 TCPLUS*, vous trouverez aussi de larges informations sur tous nos Tests, les derniers Tips de Switch, la vie de la rédac, ainsi que des News récentes.
(*3615 : 2,23 F/min)

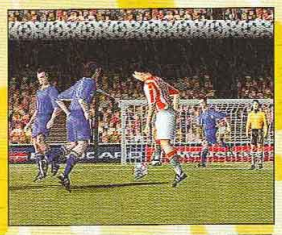
EDITO

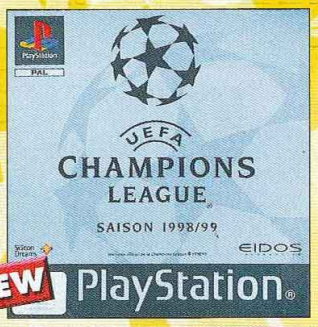
Je suppose que vous avez entendu parler de la campagne menée par l'Association des familles de France qui s'en prend aux jeux vidéo en raison de la mauvaise influence qu'ils exercent sur notre belle jeunesse. Pour les rares personnes qui ne le savent pas encore, il semblerait que vous soyez tous des délinquants en puissance. Vous avez joué à Résident Evil ou à un autre jeu gore ?
Si oui, vous êtes mal barré, car il y a toutes les chances de finir dans la peau d'un serial-killer ! Tu le crois ça ? C'est terrible la vie, on ne se méfie pas, on se fait un petit doom-like et hop, on tourne mal. Heureusement, les familles de France veillent...
En revanche je suis admiratif devant la réaction de certaines chaînes de distribution qui ont retiré des jeux violents de la vente. En voilà une attitude noble et responsable ! Bon c'est vrai que les jeux en question, comme Resident Evil 2, ne se vendent plus beaucoup, car ils sont sortis depuis longtemps, mais c'est sans doute un hasard. Sûr que lorsque Resident Evil 3 sortira, ces chaînes refuseront de le distribuer en dépit de l'énorme demande du public. La grande distribution a toujours fait passer la morale avant le profit, c'est bien connu !
Quant aux amateurs de Mario, ils risquent seulement de finir plombiers !
Bon, j'espère que vous avez vu la lumière et que vous allez revendre vos consoles dès demain pour vous acheter un Yo-Yo ou un truc comme ça.
Tchao les délinquants.

Alain Huyghues-Lacour

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions





NEW

L'UEFA Champions League est la plus prestigieuse des compétitions de clubs de football dans le monde. Prenez le contrôle des plus grands clubs européens et vivez la saison 98/99. Etes-vous prêt à faire partie de l'élite du football ? *PSX*

DOCK GAMES S'ENGAGE

- **A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.** Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- **A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.**
- **A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.** Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.
- **A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.** Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.

DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**

NEW

En incarnant Tanner, un flic infiltré dans la mafia, vous allez devoir accomplir une série de missions où vous aurez à faire preuve de vos talents de pilote pour vous sortir des rues étroites de Miami, des collines tourmentées de San Francisco, des immenses avenues de Los Angeles, ou encore des embouteillages New-Yorkais, avec à vos trousses toute la police de la ville. *PSX*

NEW

L'appel de la bataille a enfin sonné, tous les combattants convergent vers le centre de l'arène, l'affrontement promet d'être intense. Mais prudence, souvenez-vous qu'un bon combattant est avant tout un bon défenseur et que la technique l'emporte toujours sur la force brute. *PSX*

NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - EUROPE - SUISSE - DOM TOM

LORIENT 2 CENTER
C. Com. Continent
02.97.87.81.82

SENLIS CENTER
20, rue de l'apport au pain
03.44.25.56.64

CHATEAUROUX
13, rue de la Poste
02.54.60.86.97

NANCY CENTER
101, rue Saint Dizier
03.83.17.35.29

LIMOGES CENTER
15, rue du Consulat
05.55.12.16.12

NEVERS CENTER
Galerie de Rémigny
03.86.61.23.32

BRUXELLES CENTER
41, rue Marché aux Poulets
(2) 514 67 37

MONTBELIARD
12, Foubourg de Besançon
03.81.91.00.52

AUTUN
10 bis, rue Guérin
03.85.52.85.53

GAP
55, avenue Carnot
(Tél. voir minitel)

LILLE 2 CENTER
147, rue Gambetta
03.28.38.18.78

ANGOULEME NOUVELLE ADRESSE
CENTER 120M2
47, rue de Périgueux
05.45.94.43.15

ROUEN CENTER
124, rue Général Leclerc
02.32.08.03.03

CALAIS CENTER
28, rue de la Tannerie
03.21.19.49.59

CERGY PONTOISE
Gare RER St Christophe
39, rue de l'Abondance
(Tél. voir minitel)

ST QUENTIN CENTER
Place de l'Hôtel de Ville
03.24.57.43.19

IFANE COMPO 04.72.72.06.11

DOCK GAMES RACHETE CASH* VOS ANCIENS JEUX

FRANCE

ABBEVILLE	Tél : 03.22.24.90.80	
AIX en PROVENCE	Tél : 04.42.93.60.10	
ALBI	Tél : 05.63.49.94.40	
AMIENS CENTER	Tél : 03.22.92.28.85	
ANGERS CENTER	Tél : 02.41.87.59.14	
ANGLET CENTER	Tél : 05.59.03.72.03	
ANGOULEME CENTER	Tél : 05.45.94.43.15	NOUVEAU
ANNECY	Tél : 04.50.51.44.98	
ANNEMASSE	Tél : 04.50.87.16.75	
ARLES	Tél : 04.90.96.84.81	NOUVEAU
ARRAS	Tél : 03.21.23.45.25	
AUBERVILLIERS	Tél : 01.43.52.70.23	
AUTUN	Tél : 03.85.52.85.53	NOUVEAU
AUXERRE	Tél : 03.86.52.22.21	
AVIGNON	Tél : 04.90.82.22.61	
BARENTIN CENTER	Tél : 02.35.91.98.88	
BESANÇON	Tél : 03.81.81.67.09	
BEZIERS	Tél : 04.67.28.03.91	
BLOIS	Tél : 02.54.78.97.38	
BORDEAUX CENTER	Tél : 05.56.31.25.29	
BOULOGNE sur MER CENTER	Tél : 03.21.30.20.95	
BREST CENTER	Tél : 02.98.46.11.46	
BRIGNOLES	Tél : 04.94.72.05.45	
BRIVE	Tél : 05.55.17.92.30	
CALAIS CENTER	Tél : 03.21.19.49.59	NOUVEAU
CAMBRAI CENTER	Tél : 03.27.78.77.42	
CERGY PONTOISE	(consulter le minitel)	NOUVEAU
CHALON S/SAONE	Tél : 03.85.42.98.58	
CHAMBERY	Tél : 04.79.60.03.81	
CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél : 03.24.57.43.19	
CHATEAUROUX	Tél : 02.54.60.86.97	NOUVEAU
CHATELLERAULT	Tél : 05.49.21.80.76	
CHOLET	Tél : 02.41.46.06.01	
CLERMONT-FERRAND	Tél : 04.73.28.93.37	
COGNAC CENTER	Tél : 05.45.35.07.45	
CREIL CENTER	Tél : 03.44.25.56.64	
DIEPPE	Tél : 02.35.84.63.90	
DIJON	Tél : 03.80.58.95.94	
DUNKERQUE CENTER	Tél : 03.28.66.73.73	
FECAMP	Tél : 02.35.29.90.00	
FONTAINEBLEAU	Tél : 01.60.72.80.56	
FREJUS	Tél : 04.94.53.64.18	
GAP	(consulter le minitel)	NOUVEAU
GRENOBLE	Tél : 04.76.47.14.25	
HAGUENAU	Tél : 03.88.73.53.59	
LA ROCHELLE	Tél : 05.46.41.29.01	
LA ROCHE/YON CENTER	Tél : 02.51.47.39.52	
LA VARENNE St HILAIRE	Tél : 01.41.81.03.17	
LE HAVRE CENTER	Tél : 02.35.19.36.46	
LE PUY en VELAY	Tél : 04.71.09.37.17	
LENS CENTER	Tél : 03.21.28.45.45	
LES LILAS	Tél : 01.43.63.05.37	
LILLE	Tél : 03.20.51.44.75	
LILLE 2 CENTER	Tél : 03.28.38.18.78	NOUVEAU
LIMOGES CENTER	Tél : 05.55.12.16.12	NOUVEAU
LORIENT CENTER	Tél : 02.97.21.69.73	
LORIENT 2 CENTER	Tél : 02.97.87.81.82	NOUVEAU
LYON	Tél : 04.78.60.33.60	
MACON	Tél : 03.85.40.91.74	
MARSEILLE	Tél : 04.91.78.96.75	
MEAUX	Tél : 01.60.25.11.56	
MELUN	Tél : 01.64.37.41.98	
MONT de MARSAN CENTER	Tél : 05.58.06.39.51	
MONTARGIS	Tél : 02.38.98.00.67	
MONTBELIARD	Tél : 03.81.91.00.52	NOUVEAU
MONTELIMAR	Tél : 04.75.01.75.82	
MORLAIX	Tél : 02.98.88.41.90	
MOULINS	Tél : 04.70.34.09.95	
NANCY CENTER	Tél : 03.83.17.35.29	NOUVEAU
NEVERS CENTER	Tél : 03.86.61.23.32	NOUVEAU
NIMES	Tél : 04.66.21.81.33	
NIORT	Tél : 05.49.77.05.13	
ORLEANS	Tél : 02.38.80.45.50	
PAU CENTER	Tél : 05.59.72.91.32	
QUIMPER CENTER	Tél : 02.98.64.29.15	
REIMS	Tél : 03.26.77.96.76	
RENNES	Tél : 02.99.31.11.26	
ROUEN CENTER	Tél : 02.32.08.03.03	NOUVEAU
SENLIS CENTER	Tél : 03.44.25.56.64	NOUVEAU
SALLANCHES CENTER	Tél : 04.50.58.49.11	
SAINTES CENTER	Tél : 05.46.74.13.56	
SALON DE PROVENCE	Tél : 04.90.56.61.21	
SARREGUEMINES	Tél : 03.87.02.96.00	
ST NAZAIRE	Tél : 02.40.22.60.15	
ST QUENTIN CENTER	Tél : 03.24.57.43.19	NOUVEAU
STRASBOURG CENTER	Tél : 03.88.22.54.81	
TARBES	Tél : 05.62.44.92.92	
TARNOS	Tél : 05.59.64.18.66	
THIONVILLE	Tél : 03.82.53.51.11	
THONON les BAINS	Tél : 04.50.71.69.02	
TROYES	Tél : 03.25.73.11.28	
VALENCE	Tél : 04.75.56.72.90	
VALENCIENNES CENTER	Tél : 03.27.47.30.60	
VANNES CENTER	Tél : 02.97.42.60.60	

CORNERS

CHATEAU-GONTIER CLIP-CLAP	Tél : 02.43.70.37.45
VOIRON PAT' VIDEO	Tél : 04.76.65.96.27

EUROPE

BRUXELLES CENTER	Tél : (2) 514 67 37	NOUVEAU

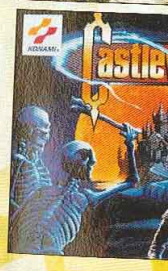
SUISSE

FRIBOURG	Tél : 026.322.82.52
GENEVE - CHARMILLES	Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél : 022.800.30.50
GENEVE - EAUX-VIVES	Tél : 022.700.83.83
GENEVE - MEYRIN	Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
SIGNY	Tél : 022.363.03.09
SION	Tél : 027.323.83.55
YVERDON LES BAINS	Tél : 024.426.58.00

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

DOM TOM

FORT de France	Tél : 05.96.63.12.13
St DENIS de la REUNION	Tél : 02.62.41.98.24



Enfin tant attendu la suite vons aujourd'hui dans une no se, à travers un jeu de plates

SI VOUS AVE VOTRE VILLE,

Notre concept de par Europe dans des cen modernes, mobiliers,

SI VOUS AVEZ UN PROJET OU

INTER DEAL Gro

* Selon le stock des magasins, l'état la Offre valable dans la limite des stocks d (1) Promotions et conditions valables do

HIT

Plus de 300 bolides, 8 circuits, une prise en main immédiate, une réalisation graphique de rêve, un mode deux joueurs. Tous les ingrédients sont réunis pour faire de ce jeu une véritable bombe ! *PSX*

DUAL PACK
CONSOLE PLAYSTATION
+ 1 MANETTE ANALOGIQUE VIBRANTE
790F

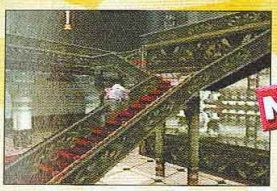
HIT

Redécouvrez ces deux hits en version Platinium *PSX*

TOP

Avec Monaco GP RS2, immergez vous dans le monde de la compétition de monoplaces : réglement intégral, comportement de la voiture, réglages ultraprécis, conditions météo. Tout est fidèle à la réalité, pour plus de sensations. *PSX/N64*

TRUCS ET ASTUCES SUR 3615 CODE DOCK GAMES(2)
(2)MSE, 2,23f/mn



NEW

Un château perdu au beau milieu d'une immense et magnifique forêt. Voilà un beau paysage bucolique, pittoresque et mélancolique. Mais quand la nuit tombe et que les chauves souris s'envolent au-dessus des arbres, les gargouilles reprennent vie et les morts vivants sortent de la terre, le danger devient omniprésent et la mort rôde... Pourtant, de tout cela Schneider Belmont s'en moque éperdument. Morts ou vivants c'est sans importance car il n'est pas humain... *N64*

+ PORTE CLÉS OFFERT(1)

Le retour de la petite coccinelle relookée à travers un jeu mi-aventure mi-course, 9 circuits, un mode quatre joueurs tout à fait original et innovateur ! *N64*

OFFRE(1) SPÉCIALE DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

GOEMON 1 + CARTE MEMOIRE 299F

Enfin tant attendu la suite de Goemon, nous le retrouvons aujourd'hui dans une nouvelle mission fort périlleuse, à travers un jeu de plates-formes en 3D *N64*

MARIO PAK
CONSOLE NINTENDO 64 + MARIO 64
790F

SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

SI VOUS AVEZ UN PROJET OU SI VOUS SOUHAITEZ OBTENIR DES RENSEIGNEMENTS SUR NOTRE ENSEIGNE, ÉCRIVEZ NOUS À :

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES.
Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer - DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées
(1) Promotions et conditions valables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles.

JAPON

La société des r

Du 29 janvier au 22 février, s'est tenue à l'Opera Tower de Shinjuku, à Tokyo, une exposition insolite de robots. Ce futur tout de suite, chez vous, là, enfin presque...

La fascination des Japonais pour les robots et l'univers cyperpunk s'exerce depuis maintenant des dizaines d'années. Cette passion se rerouve aussi bien dans les productions d'animés, que dans les mangas et les jouets.
Dans les années 90, le Japon a amorcé une évolution technologique qui pourrait rendre le rêve de ses habitants réalité.

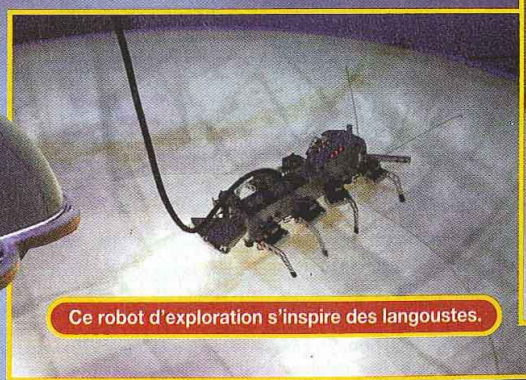
Des robots à la maison

Avec 50 millions de personnes usant quotidiennement d'un email personnel, l'archipel nippon vit au rythme de la révolution des autoroutes de l'information. Généralisation de l'ISDN, entrée des opérateurs du câble et des géants des télécommunications... La vie du Japonais moyen n'en finit plus d'être bouleversée. Les salariés se sont vus attribuer des portables ultra-fins et des téléphones intégrant des fonctions Internet. Les écoliers ont jeté leurs Pagers et ont, comme les plus grands, adopté des portables téléphoniques avec email. Mais le plus gros changement pourrait venir, en 1999, des décisions simultanées de Sony et Takara de lancer des robots domestiques dans l'année ! L'installation commencera avec des sortes de jouets : un chien-robot pour Sony et une poupée-robot pour Takara. Entièrement autonomes, ces acteurs mécaniques auront pour tâche de se faire une niche dans chaque foyer nippon. Glups !

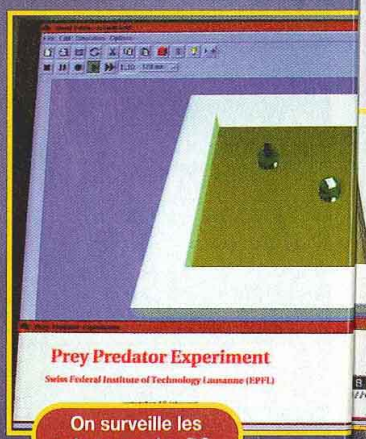
Ce premier androïde de l'Histoire

L'exposition de Shinjuku a permis de faire le point sur les technologies actuelles en matière de robotique.
On est surpris par le degré d'intelligence et de réaction de ces machines vis-à-vis de leur environnement.
De l'exploration de planètes hostiles, à l'interprétation de musique classique, en passant par l'imitation des comportements humains, les robots peuvent faire beaucoup.
A cesc réalisations, il faut ajouter le projet de Honda, sur le point de créer le premier androïde de l'Histoire ! La firme japonaise en est à sa septième version de ce bonhomme de métal, qui répond au doux nom de P-7. Ce robot est capable d'une démarche humaine très avancée, sa corpulence ayant été nettement allégée – on est loin des trois tonnes du premier modèle.
P-7 est désormais doté de vrais bras, jambes, pieds et mains. Il peut ainsi monter et descendre les escaliers (il ne les dévale pas encore !) et saisir des objets.

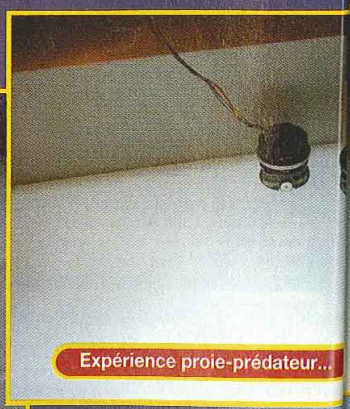
Cette voiture électrique lit les marquages de la route.



Ce robot d'exploration s'inspire des langoustes.

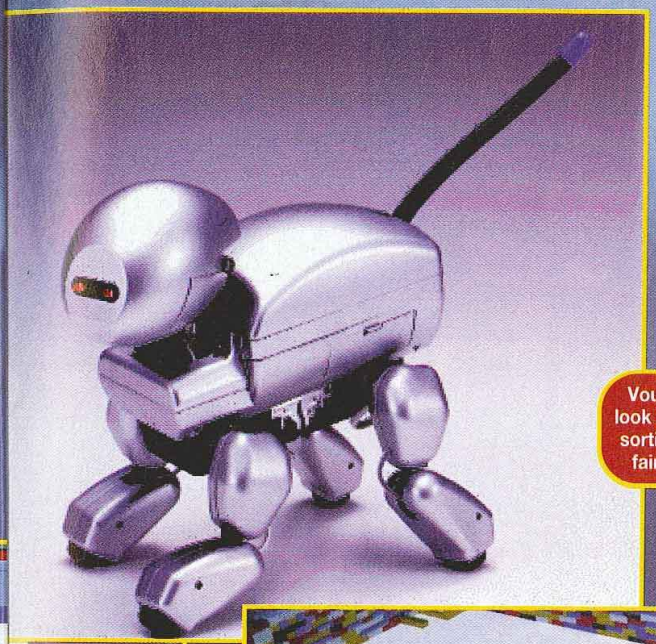


On surveille les robots sur des PC.

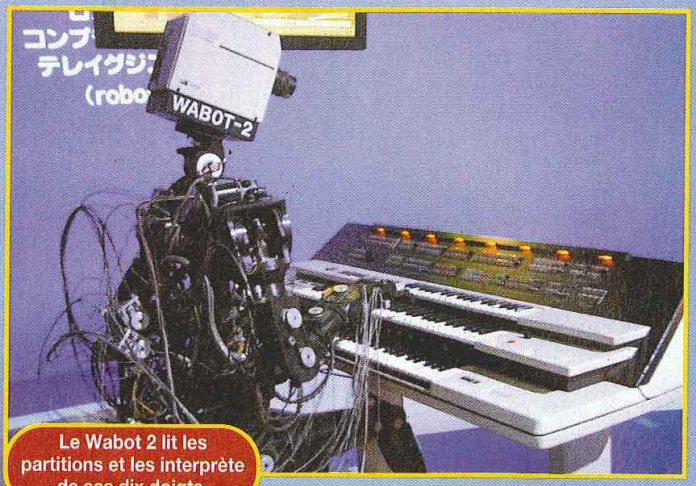


Expérience proie-prédateur...

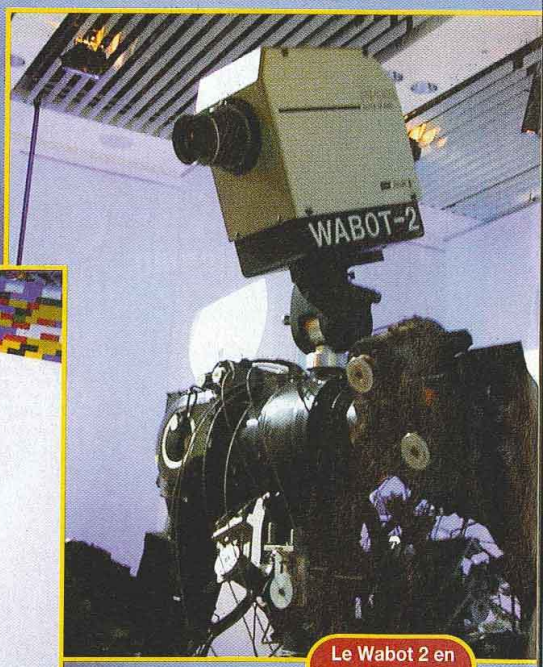
des robots



Vous aurez le look quand vous sortirez pour le faire pisser !

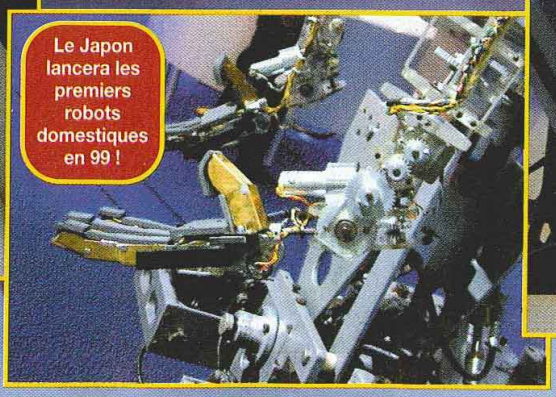


Le Wabot 2 lit les partitions et les interprète de ses dix doigts.

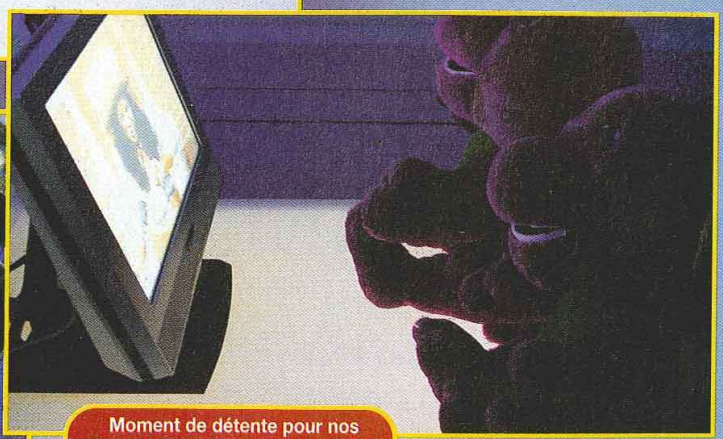


Le Wabot 2 en plein effort.

Lego avait fait le déplacement.



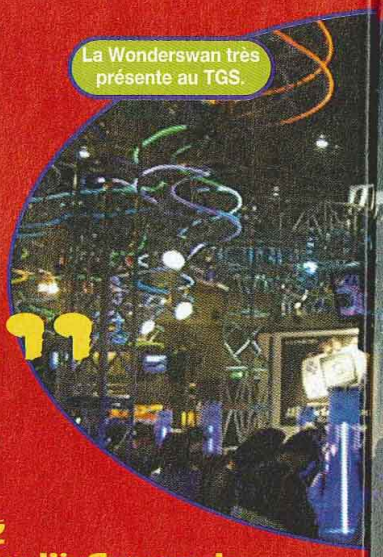
Le Japon lancera les premiers robots domestiques en 99 !



Moment de détente pour nos aimables secrétaires de rédaction.

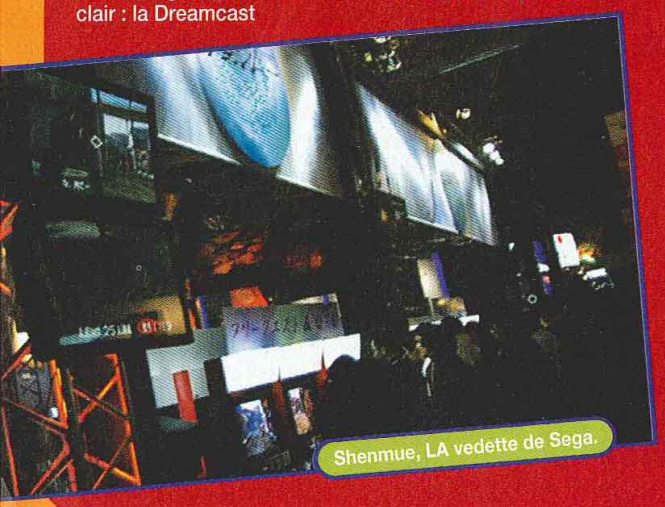
TOKYO GAME

Les zombies au rythme de la "dance"


La Wonderswan très présente au TGS.

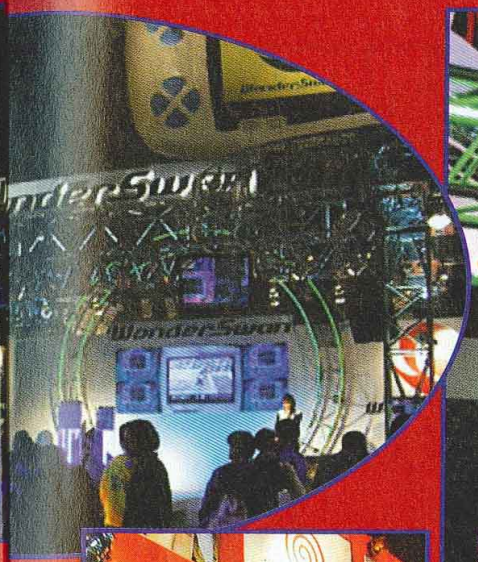
Avec une dizaine de jeux sur le thème des zombies, ce TGS a été une preuve flagrante de la baisse de créativité des éditeurs. Sous l'influence du Beatmania de Konami, chacun était venu avec son DJ privé. Est-ce pour pallier la pauvreté des nouveautés que SNK avait installé une rampe pour les pros du roller, sans grand rapport avec le jeu vidéo ? **Par Kagotani san**

Nous sommes désolés, mais la machine nouvelle génération n'est pas présentée sur le salon", a-t-on entendu sur le stand SCEI ! Malgré la menace de la Dreamcast de son concurrent Sega, Sony affichait une confiance totale.
Le message de la firme était clair : la Dreamcast n'est pas un concurrent sérieux pour SCEI et sa Playstation 2. Pour preuve, Gran Turismo 2 n'était même pas là pour démontrer les capacités de la future Playstation. Quant aux démos PS2, les joueurs n'ont pas vu d'écart flagrant avec Shenmue. Une fois de plus, ce sont les jeux qui feront la différence. A sa décharge, SCEI affirme que les premiers titres PS2 (en réalité des refontes de jeux PS) ne sont pas représentatifs des capacités de sa future console. Parmi eux, on compte Tekken 4, Tamamayu 2 (Genki), Bio Hazard 3 et on parle de Dead or Alive 2 (Tecmo). Au vu de tels mastodontes, on a entendu la grogne des petits éditeurs, obligés d'embaucher une armée de graphistes 3D pour espérer égaler les démos PS2. Du côté des éditeurs tiers où Square, Namco et Konami assuraient le spectacle sur Playstation, des jeux comme Spyro et Omega Boost ont reçu un accueil plutôt tiède.


Shenmue, LA vedette de Sega.

Konami enfonce le clou avec DDR !

AME SHOW'99



Fatal Fury Wild Ambition sur PS.

SoulCalibur, la DC reine de la baston 3D !

On a aussi noté des "tensions" entre SCEI et Namco (qui sort un superbe SoulCalibur sur DC), excédé par la place privilégiée que Square occupe chez Sony.

La Dreamcast à l'honneur

Les Etats-Unis et l'Europe devraient bientôt bénéficier de jeux Dreamcast spécifiques (en cours d'optimisation, débogage, etc. pour certains et enfin terminés pour d'autres.

Aux dires d'Irimajiri Ichiro (PDG de Sega), "une nouvelle version de la Dreamcast incorporera de base le DVD". En plus de ce lecteur (dont la firme sera probablement propriétaire pour limiter le piratage), Sega promet un modem 56000, intégré aux versions américaine et européenne de sa machine. D'autre part, l'américain Iomega a été chargé d'adapter son célèbre lecteur Zip à la DC pour qu'il fasse office de disque dur. Toujours chez Sonic, on étudierait les modalités de lancement d'une "Super Dreamcast" calquée sur la Super Naomi.
Après avoir vendu environ 900 000 machines (dont la moitié en Chine), Sega vise les USA avec un prix de lancement d'environ 199 $ (1200 F).
Du côté des jeux, la Dreamcast, handicapée par le manque de nouveautés et le niveau moyen des productions des éditeurs-tiers, exposait fièrement Shenmue et SoulCalibur. KoF '98 a déçu, avec un visuel très fidèle à l'arcade, mais dépassé.
Airforce Delta (ex-Flight Shooting de Konami) a créer la surprise au détriment de Ace Combat 3. On a vu nombre de jeux de sport pour répondre aux attentes du public nippon : golf, gestion de club, base-ball, pêche, etc. Enfin, l'Europe aurait droit (en exclusivité) à Virtua Striker version 99 pour la sortie de la Dreamcast, le 09/09/99 prochain !

Rumeurs chez Nintendo

Brillant une nouvelle fois par son absence, Nintendo fut néanmoins sur toutes les lèvres : des rumeurs affirment que le géant de Kyoto a promis de révéler sa N2000 courant 99 (au Shoshinkai d'août ?). On parle d'une console équipée d'une sorte de DVD (DVD-RW ?), de compatibilité avec la GB et de révolution en termes de game-play, sans plus de détails. Imagineer aurait déjà signé pour le développement de deux titres. En attendant, on a appris que Metroids est annoncé sur N64, et que des packs Zelda (600 F), Pokemon Snap (750 F) et Pikachu Genkidechu (850 F) devraient être distribués au Japon.

Les autres...

SNK et Capcom ont officialisé leur rapprochement avec l'annonce d'un projet arcade SNK vs Capcom (titre provisoire), attendu d'abord sur Naomi puis pressenti sur DC et Neo Geo Pocket Color.
Dragon Quest VII, très attendu par les Japonais, continuait à jouer l'Arlésienne chez Enix ; on prévoit néanmoins des ventes records, environ cinq millions d'unités dès la première semaine.
Quant à Square, après une série de revers, il effectuait un retour aux sources avec ses séries classiques (Saga Frontier 2, Legend of Mana, Front Mission 3).

TOKYO GAME SHOW'99

Les zombies au rythme de la "dance"

CE TGS EN CHIFFRES

- 385 titres : Playstation (180), Game Boy (42), Wonderswan (40), PC (40), DC (32), Nintendo 64 (12), Saturn (8), Mac (3), Neo Geo Pocket Color (8), autres (20).
- Genres : simulation (94), RPG (50), action (42), aventure (36), sport (22), course (21), puzzle (19), shoot'em up (15), autres (86).
- Nombre de visiteurs en 3 jours : 163 448 (+ 20 000 par rapport à 98).

LES GAMECLCES DU MOIS

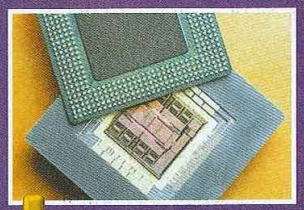
- Monaco GP Racing Simulation 2 (DC ; sorti le 11/03) : 13 401 ventes.
- Tomb Raider 3 (PS ; sorti le 11/03) : 54 000 ventes.
- Dracula 3D (N64 ; sorti le 11/03) : 11 869 ventes.
- Global Force 2 (PS ; sorti le 11/03) : 16 463 ventes.
- Neo Geo Pocket Color (SNK ; sortie le 19/03) : 20 000 ventes.

CE PARADOXE NIPPON

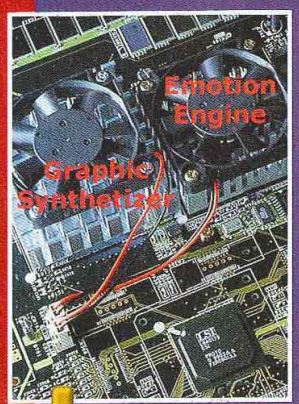
Selon des distributeurs japonais, certains titres très moyens devraient paradoxalement percer dans l'Archipel ! En effet, il existe des genres totalement absents au Japon comme les Doom-like et autres Tomb Raider-like. N'oublions pas que les jeux PC sont marginaux au Japon et Tomb Raider 3 ou Half Life sont des échecs. Les éditeurs tentent donc d'expliquer aux joueurs nippons le principe de base avec des titres capables de les séduire. Voilà pourquoi on a droit à des jeux comme D2 ou Maken X (adapté en Doom-like). Ces titres initiatiques ne devraient pas sortir en Europe, du moins sous leur forme initiale.

SCOOOOOP !

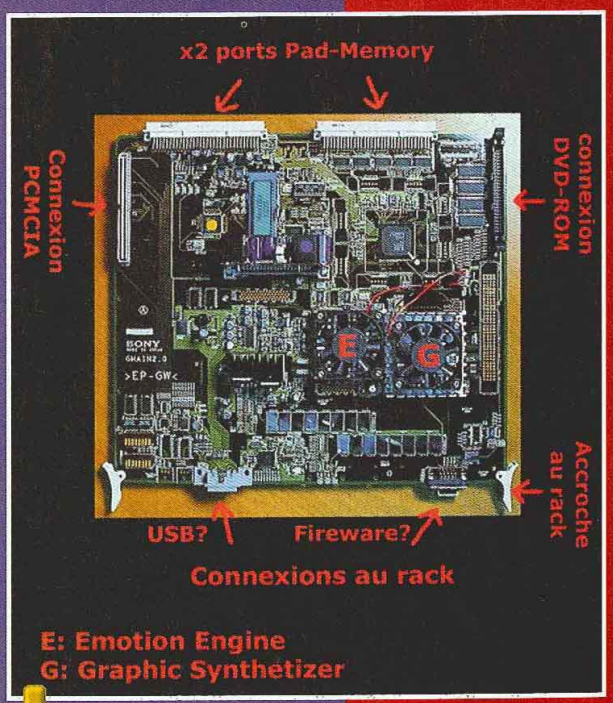
Voici en exclusivité pour Consoles+ le prototype du kit de développement PS2. Rien à voir avec l'émulateur tournant sur PC. Ce modèle se branche sur un rack pouvant accueillir un tas de cartes d'extension. La machine finale devrait être basée sur cette architecture. A noter que le CPU et le chip graphique sont côte à côte pour éviter les problèmes de vitesse du Bus.
La supériorité sur la DC en terme de puissance processeur serait de l'ordre de 2,5 selon les ingénieurs de Toshiba. Le lecteur DVD développé par Sony serait dédié, mais néanmoins compatible DVD vidéo.



Emotion Engine et Graphic Synthetizer : le cœur de la PS2.



L'Emotion Engine et le Graphic Synthetizer placés côte à côte.



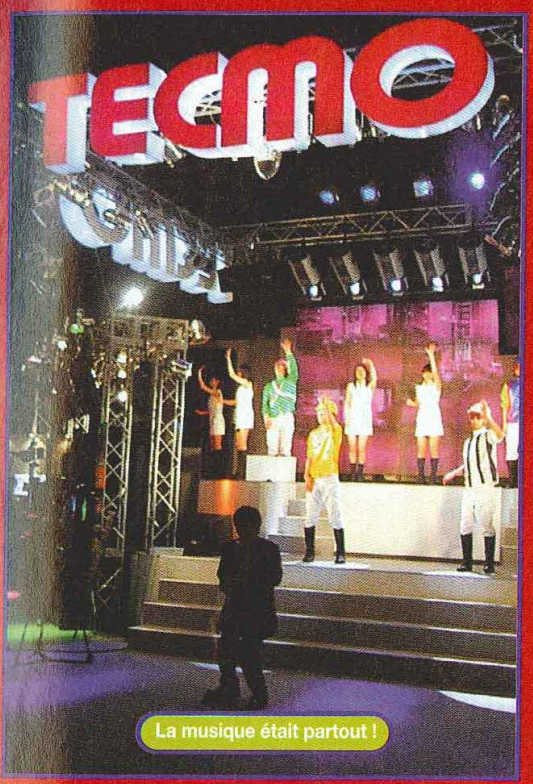
La PS2 finale devrait être basée sur ce shéma.

La NGPC et la DC unies.

DES JEUX POUR LE DD64 !

Seraient prévus "courant 99" (dixit Nintendo) : Sim City 64, Super Mario 64 2, Mother 3, Mario Artist Series, F-Zero X DD, Kurby 64, Golf, Legend of Zelda DD, Super Mario RPG 2, Fire Emblem 64, Cabets.

Une suite très japonaise et très classique.



La musique était partout !

Une rampe pour faire jeune.

Le Network Radio Reality sur Neo Geo Pocket Color.

Chaque TGS couronne la reine des hôtesses.

TOKYO GAME SHOW'99

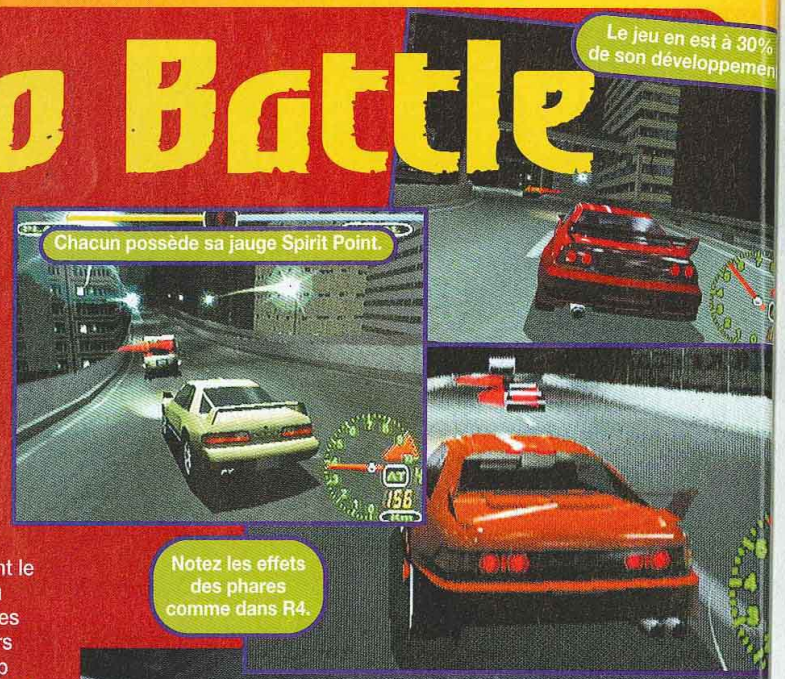
Shutoko Battle

Après un Virtua Fighter 3tb converti en l'espace de quatre mois, Genki continue de développer sur Dreamcast, mais il œuvre à présent sous son propre label.

Dérivé d'une série (deux volets) Playstation vendue à 500 000 unités, Shutoko Battle propose un concept innovant : le jeu de combat automobile ! Pas de ligne de départ ni d'arrivée, encore moins de circuits, il n'est ici question que de duels. C'est sur les autoroutes de Tokyo que vous allez croiser vos adversaires (150 en mode Quest). Ils vous lanceront des défis, à vous de les relever et de les remporter. Le jeu comporte une jauge appelée Spirit Point, qui augmente ou descend en fonction de la distance séparant deux concurrents. Plus vous prendrez le large et plus elle diminuera, jusqu'à atteindre le niveau zéro, celui de la victoire. Un tas de paramètres, encore tenus secrets, viendront influencer votre course. A noter que la notion de circulation routière est de la partie. Shutoko Battle se déroule exclusivement de nuit, période pendant laquelle les autoroutes sont le plus dégagées. En plus du mode Quest, on trouvera les modes VS (à quatre joueurs peut-être ou à deux à coup sûr), Quick Race (Time Attack) et Practice. On peut personnaliser entièrement son bolide jusqu'à la plaque d'immatriculation. Pour l'améliorer avec de nouvelles pièces détachées, il faut accumuler des points au terme de chaque victoire. Graphiquement, les voitures semblent très réussies, proches de celles de Gran Tourismo (PS2). Mais les décors et le comportement des véhicules n'étaient pas encore très avancés dans cette version TGS (développée à 30 %), et la vitesse variait selon les vues choisies. Un jeu à suivre...

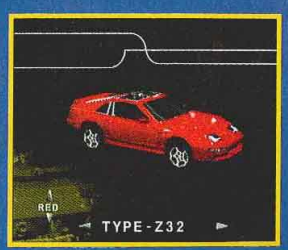
DREAMCAST

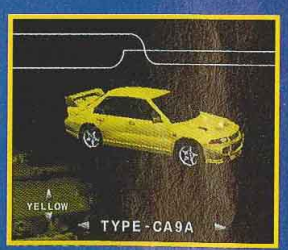
● Genki/27 mai

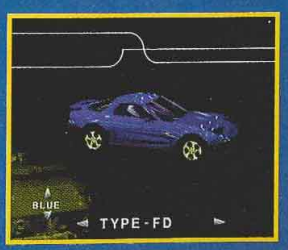


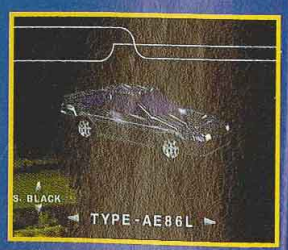
DES GT EXOTIQUES

Vous pourrez piloter des GT nippones inconnues en Europe.









Photos non contractuelles

PROST PEUGEOT

PEUGEOT

Une trajectoire

Fourche avant monobras

LES SENSATIONS S'ACCELERENT, L'ENNUI EST STOPPE NET.

Pot racing type "carbone"

Frein à disque

PROST PEUGEOT

Speedfight

Photos non contractuelles. Crédits photos : Thierry Bovy, Eric Vargoliu, agence D.P.P.I.

3615 Peugeot Scooters
1,29 F la minute

Peugeot Motocycles
Système qualité
certifié iso 9001

Peugeot
Motocycles
recommande

Esso

Shenmue

Devenu le projet majeur de Sega sur Dreamcast, Shenmue poursuit son développement marathon dans les labos de l'AM2. Pour la première fois, il a été présenté dans une version jouable.

Jeu d'aventure censé être une sorte de vitrine des capacités de la Dreamcast, Shenmue se dévoile par bribes au fil des mois. Cette fois, on a eu enfin droit à une version jouable. Cependant, l'AM2 a choisi de garder le secret sur toute la partie scénario et quête, pour n'offrir que des séquences visant à expliquer la partie action de son titre.

Le droit à l'erreur

On a ainsi découvert deux systèmes de jeu, le QTE et le Free Battle. Le premier se présente comme une sorte de Dragon's Lair : des commandes s'affichent à l'écran et il faut les reproduire dans un temps très court, déterminant la suite de l'action. Comme les commandes se succèdent assez rapidement, on a droit à trois esais. Ce système déconcertant, et pas toujours facile, est destiné au grand public, afin que tout le monde puisse expérimenter le jeu à armes égales. Le second système, le Free Battle, est une sorte de Spike Out. On se bat dans un monde en 3D contre des bandes organisées. Les déplacements se font librement et les coups reprennent en grande partie ceux de Virtua Fighter. Sur vidéo, on avait une idée de la partie exploration du jeu. Cette fois, on a découvert un soin méticuleux, un niveau de détail jamais vu. La qualité élevée de la modélisation et des textures est incroyable, sans parler de la gestion en temps réel des heures et de la météo. Enfin, les dialogues sont entièrement parlés. Seul point noir au tableau, en raison des retards de développement, le jeu devrait sortir en deux parties, l'une en juin, l'autre en novembre.

En raison des retards accumulés, le jeu pourrait sortir en deux parties.

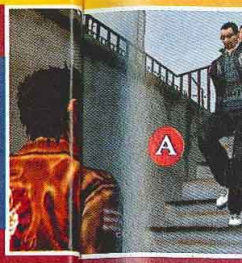
La rivière possède une animation hyper réaliste.

Là, vous êtes mal...

DREAMCAST
Sega AM2/99

Le QTE

Si vous appuyez sur le bouton A dans les temps, vous esquivez l'attaque. Sinon, vous vous la prenez en pleine poire !



Tableaux de maîtres

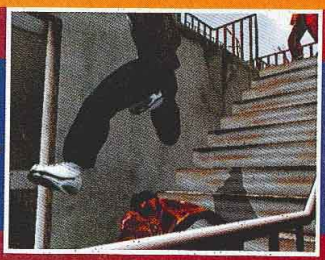
Certains décors sont de purs chefs-d'œuvre de polygones et de textures !

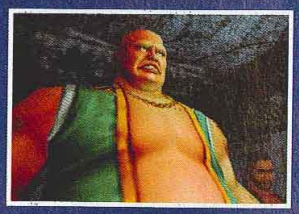
LA DURE VIE D'UN HÉROS

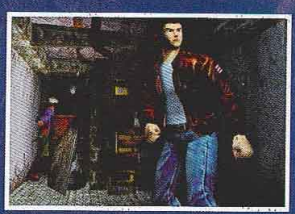
Votre perso sera impliqué dans un tas de situations difficiles voire désespérées.

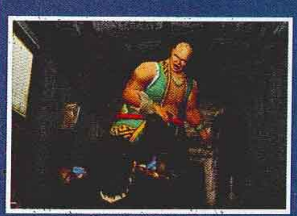
oui !

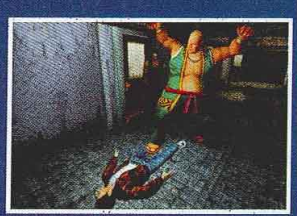
non !

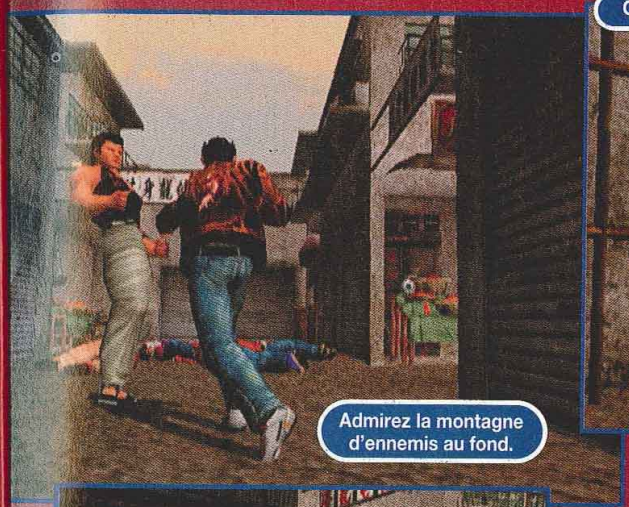




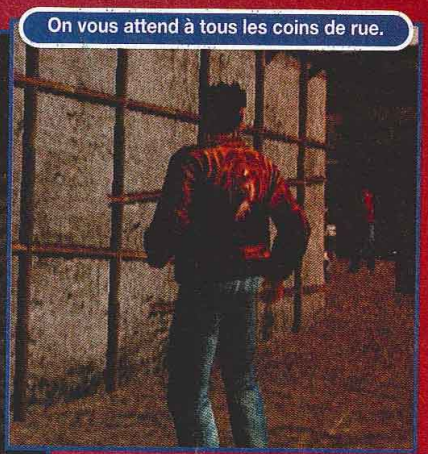




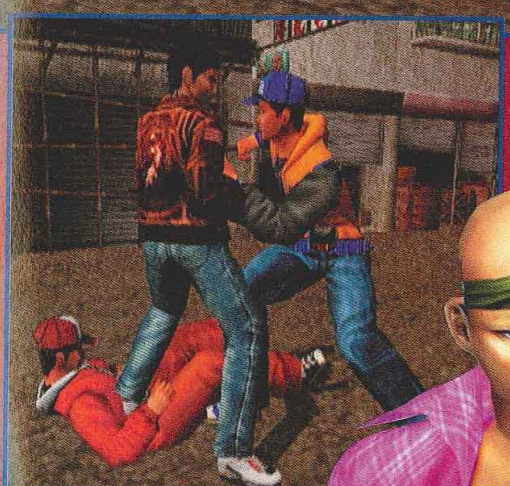




Admirez la montagne d'ennemis au fond.



On vous attend à tous les coins de rue.



Vous affrontez les deux loubards en même temps.

TOKYO GAME SHOW'99

Senritsu Bisho

Koei se glisse sur les traces laissées par Capcom et son Bio Hazard, et nous propose un jeu superbe. La Dreamcast ne se lasse pas de nous surprendre.

Ce clone de Bio Hazard tout en 3D répond à un principe fidèle au hit de Capcom : on progresse dans un complexe, parfois en extérieur, et le but est de survivre dans un environnement plus qu'hostile, à savoir peuplé de montres. Les pièges, les scènes cinématiques, les cartes de sécurité... on retrouve tous les ingrédients qui ont fait le succès de Bio Hazard.

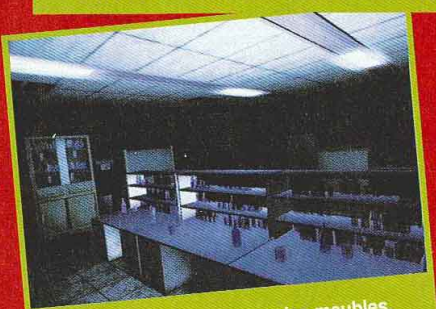
Le mode 2 joueurs

Une innovation est à noter tout de même : le mode 2 joueurs. En mode solo, comme dans BH2, les deux héros du jeu se croisent au cours de l'aventure. Mais, à la différence de son modèle, il est également possible de jouer à deux simultanément avec un écran splitté verticalement. Le jeu en coopération prend alors tout son sens. Graphiquement, Senritsu Bisho est très réussi, notamment en ce qui concerne les effets de lumière. Les persos, très nippons dans leurs attitudes, évoluent dans une ambiance "science-fiction", peut-être un peu froide comparée à celle de BH2.

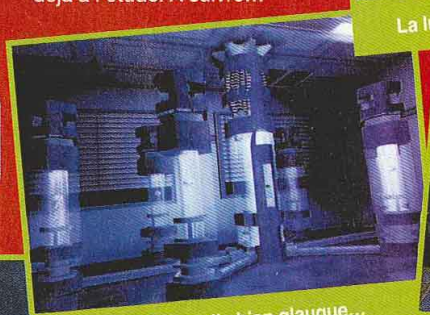
Gare aux monstres

Pour l'instant, la jouabilité se révèle moyenne. Certes, le jeu n'est pas terminé, mais il gagnerait à être mieux travaillé au niveau des caméras et de la maniabilité des personnages. Les monstres sont rapides et précis, et ne laissent que peu de marge d'erreur. Le scénario, est un peu banal (voir C+ 86), mais les dialogues, en japonais, sont très vivants. Une version anglaise est d'ores et déjà à l'étude. A suivre...

Cetteporte s'ouvre avec une carte de sécurité.

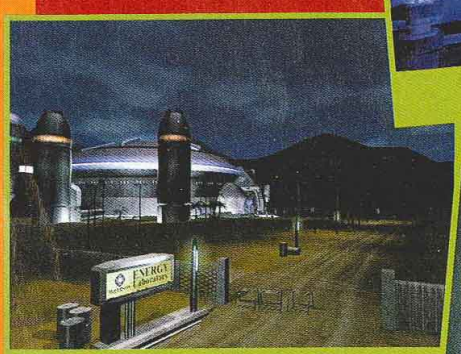


La lumière se reflète sur les meubles.



Voici une salle bien glauque...

La console du milieu intrigue...



Ce complexe est le cœur du cauchemar.

Le complexe possède un métro souterrain.

On devrait pouvoir se déplacer entre les bâtiments.

DREAMCAST

● Koei /Été 99

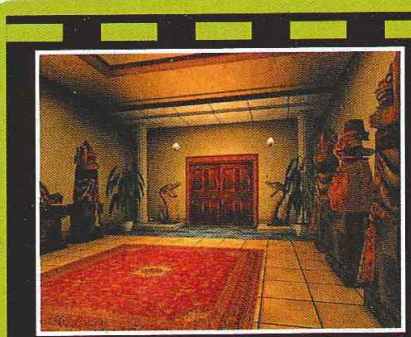
Mode 2 joueurs temps réel.

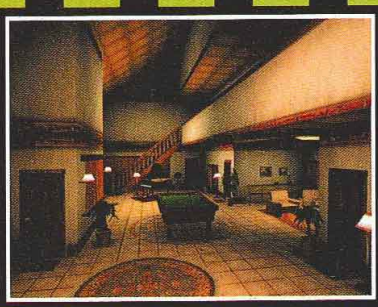
Les clones de Bio Hazard sont à la mode.

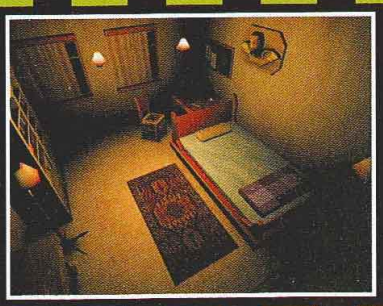
Tomberait-on dans le trip extraterrestre ?

DES DÉCORS INSPIRÉS

En prime une maison dans le pur style Bio Hazard !







TOKYO GAME SHOW'99

SoulCalibur

Attention, voici un hit en puissance, un jeu clean et bien fait. Ça Dreamcast s'annonce comme le support roi de la baston 3D. Ça va péter dans les chaumières !

Soul Edge comme SoulCalibur ont été peu remarqués en arcade. En revanche, sur console, Soul Edge fut une merveille et son petit frère n'eut rien à lui envier. Namco, sans en dévoiler trop, a annoncé pour sa version Dreamcast de nouveaux modes, dont un en réseau (à l'étude), et la gestion du VMS. Des stages et persos bonus seraient aussi de la partie. Graphiquement, cette conversion explose littéralement l'original (sur System 12) : tout est lissé et les décors sont en vraie 3D. Les personnages ont tous été remodélisés et intègrent un grand nombre de polygones. Idem pour les animations et les effets spéciaux, refaits spécialement pour la DC. Niveau textures, SoulCalibur DC n'a rien à voir avec la version System 12 : les vêtements ont été embellis de détails et de motifs, les armures d'un superbe éclat métallique ! Le tout tourne à 60 images par seconde sans marquer de ralentissement ! Niveau jouabilité, la version arcade est une nouvelle fois atomisée. Les déplacements avec le pad analogique constituaient le gros problème de l'original. Sur console, le joystick règle tout. Du coup, le plaisir de jeu est réel, et la gestion de l'espace de combat optimale. Si on a pu douter un moment de l'intérêt de Namco pour la DC, ce SoulCalibur est sans doute LE jeu du moment et focalise du coup l'attention sur la machine de Sega. Dans la foulée, Namco a annoncé un premier titre Naomi en fin d'année (vers le mois d'octobre) et on parle d'un Rave Racer MONS-TRU-EUX pour Noël ! La fête, quoi !

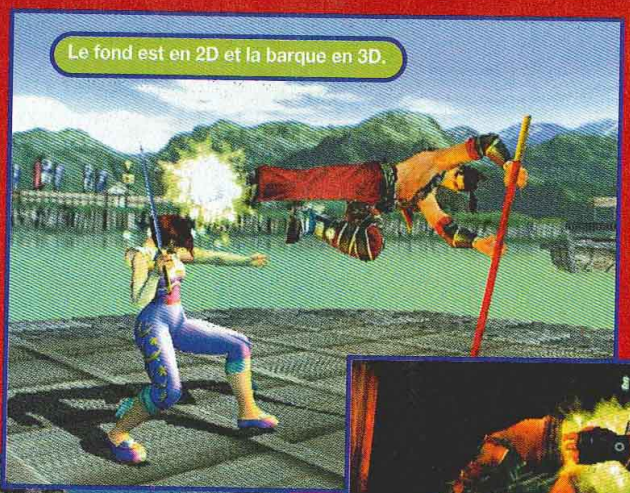
DREAMCAST

● **Namco/Été 99**

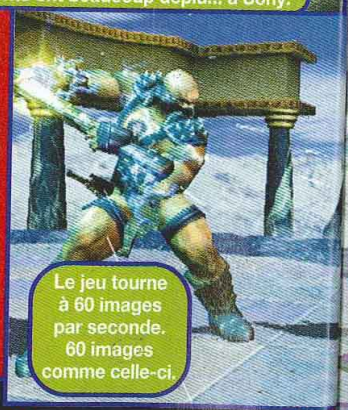
Affrontement très... cuir.

Certains angl... vue impressio...

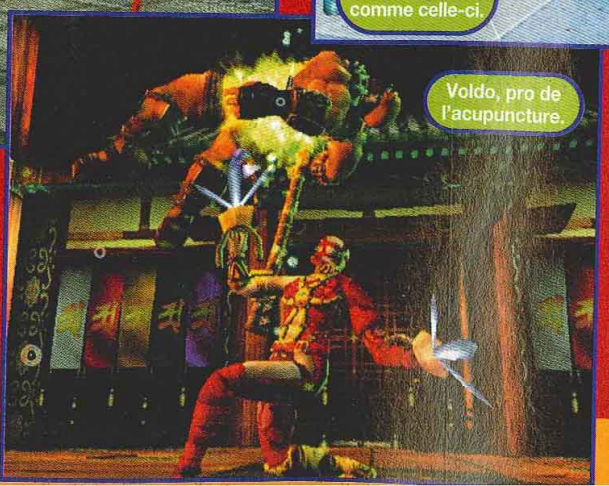
Les effets spéciaux succulents ont beaucoup déplu... à Sony.



Le fond est en 2D et la barque en 3D.



Le jeu tourne à 60 images par seconde. 60 images comme celle-ci



Voldo, pro de l'acupuncture.

Voldo arborerait-il un brassard Pacman ?

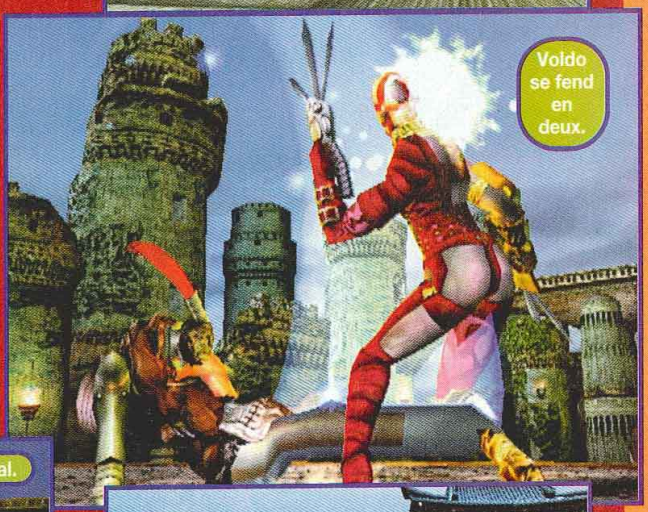
rès... cuir.

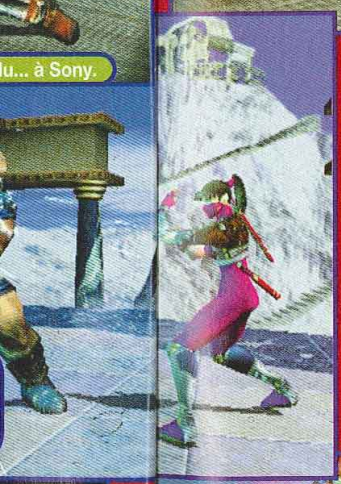
Ivy possède une épée très spéciale.

Textures et effets de lumière ont été refaits.

lu... à Sony.

Certains angles de vue impressionnent.


Voldo se fend en deux.



Astaroth, vert de rage, prépare un coup spécial.

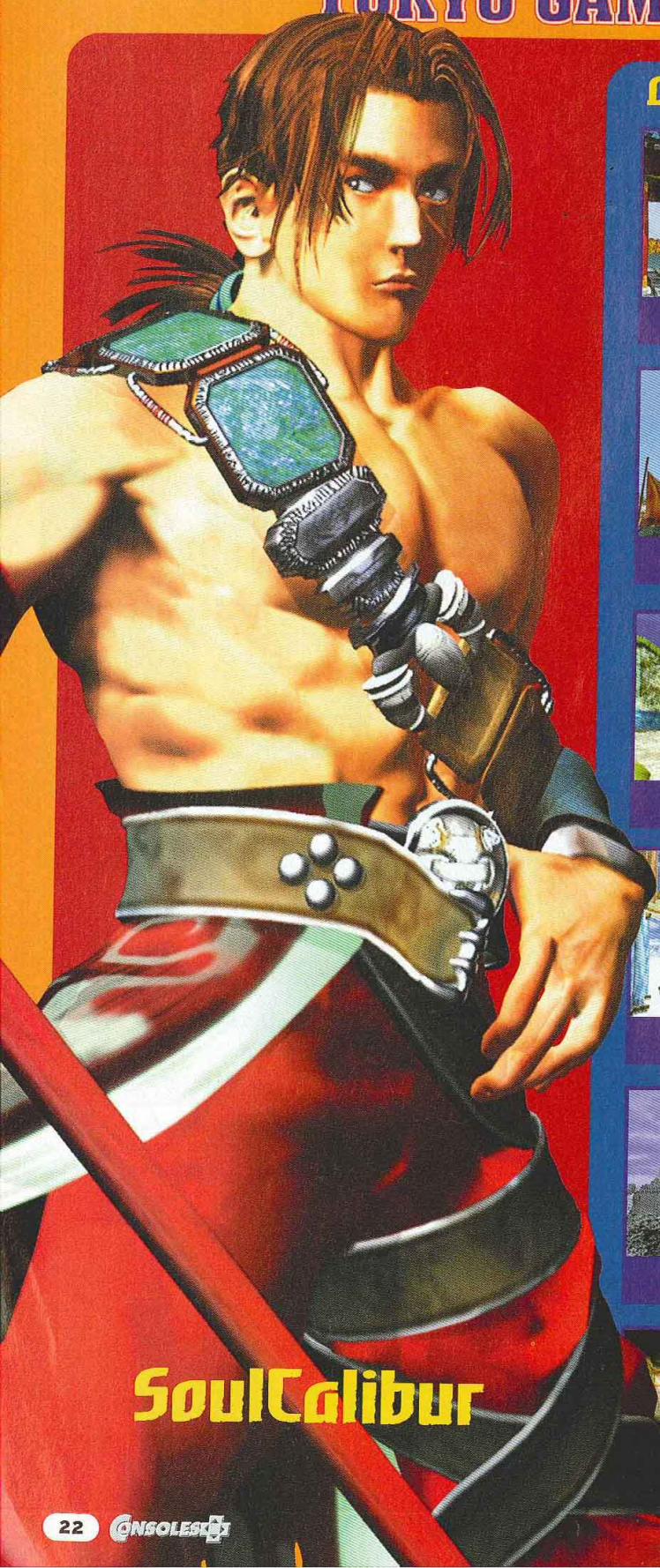
Esquive et contre-attaque cinglante.

, pro de uncture.

Le coup de foudre assuré !

Petite épée mais agile !

TOKYO GAME SHOW'99



LES STAGES

Chinese Temple.

Hokoji.

India.

Jashinden.

Kilik.

Maney Pit.

Sanctuary.

Sieg Moon.

Sieg Morning.

Takamatsu Temple.

Valentine House.

Venizia.

© 1999 Electronic Arts et le logo
propriétaire. NINTENDO®, NINT

Envie de conduire une légende ?

Vivez une aventure délirante au volant de la voiture la plus cool du siècle.

Beetle® Adventure Racing!

ELECTRONIC ARTS™

© 1999. Electronic Arts et le logo Electronic Arts sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Les marques commerciales Volkswagen, les brevets de conception et les copyrights sont utilisés avec l'autorisation de leur propriétaire. NINTENDO®, NINTENDO 64, ET LE LOGO 3-D sont des marques déposées de Nintendo of America Inc. ©1999 Nintendo of America Inc.

TOKYO GAME SHOW '99

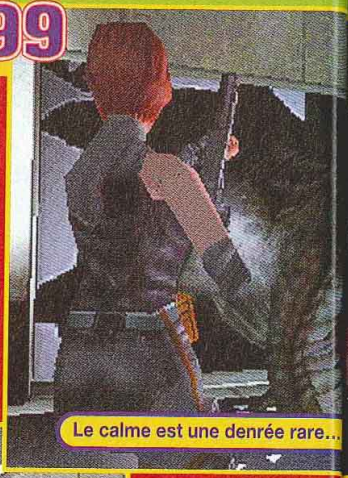
Dino Crisis

Les amateurs de couloirs infestés de dinosaures vont se régaler. A la croisée de Jurassic Park et de Bio Hazard, ce jeu leur permettra de patienter en attendant la Playstation 2..

Maintenant que Bio Hazard 3 a migré, en cours de route, vers la Playstation 2, Capcom n'a plus de titres forts à proposer sur PS. La solution : sortir un jeu du même type, mais avec des dinosaures. Le corps principal du programme reste celui de Bio Hazard 3. Les ennemis ont été refondus et accommodés à la sauce Jurassic Park. Il a fallu cependant changer des parties du jeu pour les adapter au scénario. Il y a des scènes d'extérieur et d'intérieur, mais ces dernières seront les plus nombreuses, car, selon Capcom, un espace fermé crée plus de stress. Pour l'instant, la réalisation semble soignée : entièrement en 3D, caméras dynamiques, vues d'ensemble circulaires, suivi de son personnage, zooms... Le personnage s'adapte aussi aux décors : il baisse la tête quand le plafond est bas. Outre les cartes de sécurité à trouver, il faudra déjouer les systèmes de protection du complexe scientifique dans lequel on évolue. On incarne une jeune femme, mais rien n'a encore filtré au sujet d'un système de duo comme dans Bio Hazard 2. L'héroïne peut être blessée ; elle perd alors son sang et s'affaiblit progressivement. Ce qui attirera les dinos, alléchés par l'odeur. A noter que pour le moment, le jeu utilise les bruitages et les musiques de Bio Hazard 2. Qu'en sera-t-il de la version définitive ?

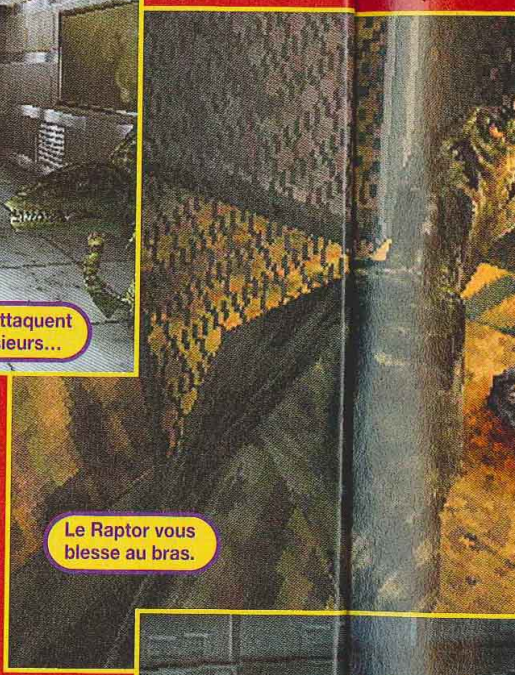
PLAYSTATION

Capcom/Été 99



Le calme est une denrée rare...

Les monstres attaquent souvent à plusieurs...



Le Raptor vous blesse au bras.

Le Raptor est vivace et difficile à tuer.

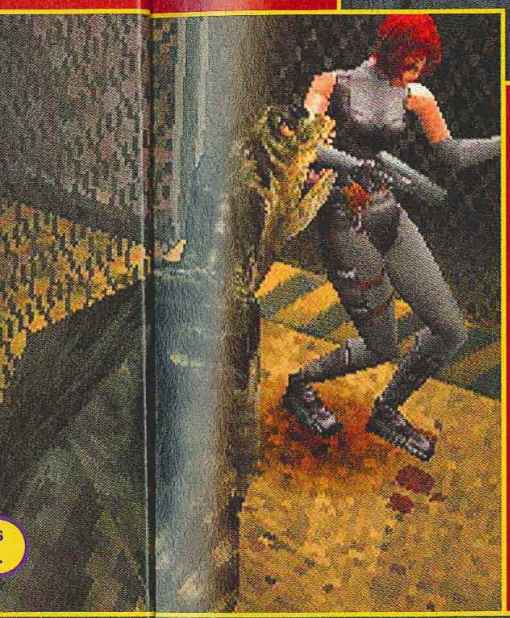
Ces sales bêtes ont flairé votre sang !

Le T-Rex tient une nouvelle fois la vedette.

une denrée rare...

Vous évitez l'attaque ennemie.

Le corps à corps fait son entrée.



Les musiques sont tirées de BH2.

Une carte des lieux bien pratique.

Les scènes cinématiques sont toujours là.

La 3D est du niveau des jeux PS actuels.

TOKYO GAME SHOW'99

Rival School 2

C'un des meilleurs jeux de combat 3D de la Playstation est de retour. Mais s'agit-t-il d'une vraie suite ou bien est-ce une simple evolution ?

Jeu d'arcade à l'origine, Rival School est définitivement passé dans le monde console avec cette suite inédite dans les salles de jeux. Si le concept de base n'a pas bougé, on note l'arrivée de deux nouveaux persos (Ran & Nagare) en plus de la vingtaine que comptait le premier volet, et une grande variété de minijeux sont désormais inclus (sport, danse, quiz, etc.).

Créer son perso

Ce deuxième volet gère la Pocketstation et tient sur deux CD-Rom (jeu + aventure). Un aspect simulation très développé a été ajouté, avec la possibilité de faire des rencontres et d'acheter des items. Principale innovation, on pourra à présent créer son propre combattant. A cette fin, on disposera d'un panel de 35 coups, 3 niveaux, 4 lycées, 2 modèles de visages et de corps par sexe. On pourra même éditer des algorithmes du programme pour créer cette fois son personnage, mais contrôlé par l'ordinateur, qui ira affronter celui d'un ami dans un combat d'intelligence artificielle. Plus qu'une suite, il s'agit bien d'un événement s'adressant à tous les publics.

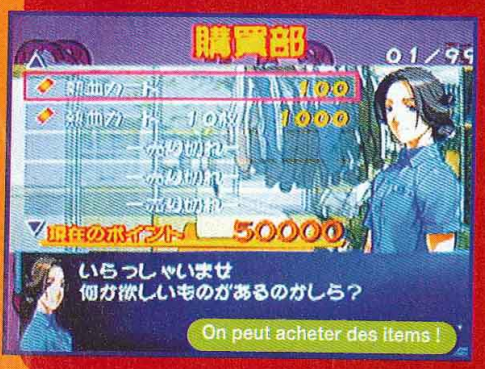
Ran terrasse ses ennemis à coups de photo !

Le mode en équipe est toujours là.

Nagare aime partager sa passion pour la natation.

PLAYSTATION

Capcom/Juin 99



On peut acheter des items !

Les événements influent sur votre personnage.

Ciao, les gars...

1998 Tamsoft Coporation. P
with the PlayStation game c
Tokyo, Japan. All rights rese

DANS VOTRE QUÊTE, IL N'Y A PAS QUE LE FER QUE VOUS ALLEZ CROISER.

Dans Guardian's Crusade, vous plongez au cœur d'un monde fantastique peuplé de personnages intriguants, de monstres menaçants et de jouets animés possédant des pouvoirs spéciaux. Au cours de votre voyage pour ramener un bébé monstre à sa mère, vous découvrirez la vraie nature de votre quête ainsi que de nombreux secrets sur le bébé monstre et le monde mystique. A vous de jouer !

GUARDIAN'S CRUSADE

ENFIN UN JEU DE RÔLES VRAIMENT DRÔLE.

PlayStation

TAMSOFT CORPORATION

SOLUTIONS, TRUCS & ASTUCES : 3615 ACTIVISION OU 08 36 68 17 71 - 2,23 F/mn
ATVI - ACTIVISION 25, RUE DUGUAY 95100 ARGENTEUIL - www.activision.com

ACTIVISION®

1998 Tamsoft Coporation. Published and distributed by Activision, Inc. Under License. Activision is a registered trademark and Guardian's Crusade is a trademark of Activision, Inc. Licensed by Sony Computer Entertainment America for use with the PlayStation game console. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Battle Arena Toshinden" is a registered trademark and "Toshinden" is a trademark of Takara Co., Ltd., Tokyo, Japan. All rights reserved. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. All rights reserved. All other trademarks and trade name are properties of their respective owners.

Legend of Mana

Quatre ans ont passé depuis la sortie du troisième volet de Secret of Mana sur SFC. Rebaptisé Legend of Mana, le titre a fait son grand retour sur le salon, et sur Playstation. Mais s'agit-il vraiment d'un nouveau volet ?

Toujours à la recherche d'une alternative à son Final Fantasy, Square lance une autre de ses séries à succès sur PS. Côté réalisation, on a découvert un jeu principalement 2D, comme Frontier Saga 2, et certaines mauvaises langues suggèrent qu'il s'agirait en fait d'un jeu SFC, d'une version initialement prévue sur la 16 bits de Nintendo avant d'être recyclée sur PS... Tsss ! Bref, d'un point de vue ludique, il est vrai que cela rappelle beaucoup la SFC. Square inaugure un nouveau système appelé Land Make System : en utilisant des items appelés Artifacts sur la carte, on peut faire apparaître des stages supplémentaires pour continuer l'aventure. Ces Artifacts sont cachés dans les villes et les donjons. Chaque stage possède sa propre nature de mana, la force fondatrice du monde du jeu. De cette manière, il n'y a plus de parcours préétabli, les stages se succèdent en fonction des découvertes de ces fameux items. Côté action, l'Action Edit System permet d'attribuer un type d'action précis à trois boutons du pad. On n'aura qu'à presser sur ces derniers lors des batailles. Fini donc les menus compliqués. En plus de celle de vie, une jauge de puissance permet, une fois pleine, de lancer une attaque spéciale. Le cas échéant, on pourra aussi réaliser une Synchro, sorte d'attaque groupée. Chaque donjon possède son boss de fin. Les graphismes et les effets spéciaux, d'un très bon niveau, sont dans la lignée des jeux 2D Square. Après de multiples et infructueuses expériences de diversification, Square semble vouloir revenir à du classique. On s'en félicite.

Square au pays des merveilles...

PLAYSTATION

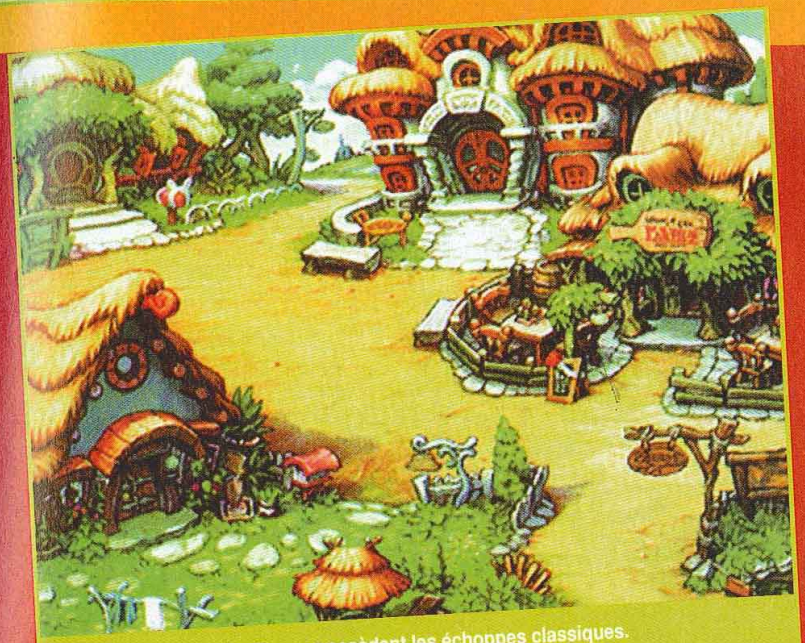
● Square/Été 99

L'aspect conte de fées est très marqué.

Le scénario pourrait être un remix des précédents.

Une armée de graph

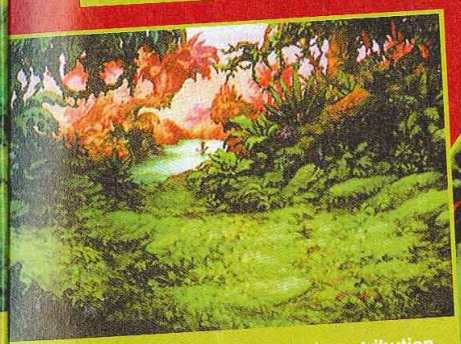
L'ami
contraste



Les villages possèdent les échoppes classiques.

Le côté action est renforcé dans ce nouveau volet.

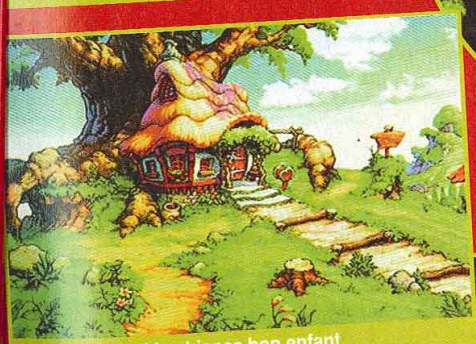
On peut réaliser des attaques foudroyantes.



Une armée de graphistes a été mis à contribution.

Petit à petit, la carte embellit.

On reconnaît la pâte de Square du temps de la SFC.



L'ambiance bon enfant contraste avec celle de FFVIII.

Les stages apparaissent au fur et à mesure de la progression.

L'équipe se compose toujours de trois persos.

TOKYO GAME SHOW'99

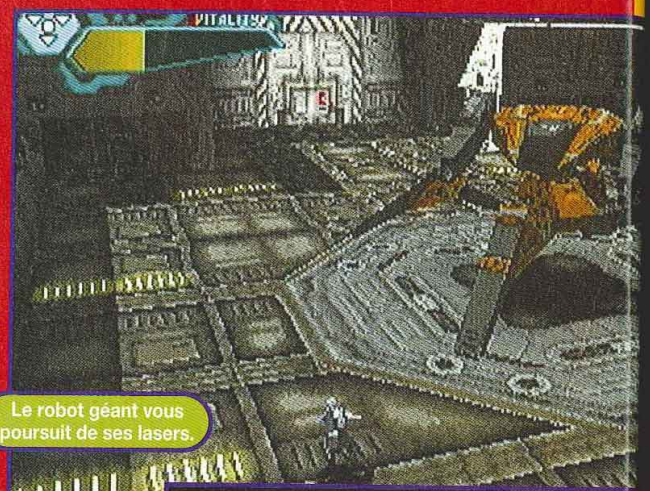
Silent Bombers

Bonne surprise du TGS, ce titre illustre l'actuelle créativité de Bandai. Entièrement en 3D et gérant l'espace à 360°, Silent Bombers est un jeu 100 % action, soutenu par un réel scénario.

Le jeu se déroule dans un "vaisseau spatial" long de... 200 km ! On progresse de stage en stage dans un véritable labyrinthe truffé (le mot est faible) d'ennemis, de systèmes de défense et de pièges en tout genre. Les décors sont variés et nombres d'éléments destructibles. Pour ce qui est des armes, on dispose uniquement de bombes que l'on déclenche à distance. Mais on ne peut en utiliser que deux à la fois.

Dans tous les sens

L'option Lock permet de désigner une cible dans un champ matérialisé par un cône, puis de tourner autour dans tous les sens : quand un ennemi entre dans le champ dudit cône, il ne reste plus qu'à lui coller une bombe et à la faire sauter à distance. Ces bombes peuvent être modifiées avec un liquide (napalm, agent paralysant, fluide de gravité) selon les besoins. On peut bien sûr courir, mais également sauter et faire un dash. Les moments forts sont ponctués de films en 3D temps réel. Les cibles et objectifs des missions sont désignés par une mention comme la distance restante jusqu'à la sortie.
Par moments, on devra affronter des sortes de boss. Un titre très prometteur.



Le robot géant vous poursuit de ses lasers.

La caméra suit le personnage.

Ça grouille de partout !

PLAYSTATION

● **Bandai/Automne**

Ces petits robots sont redoutables.

Vous croiserez cinq autres persos.

Le cône gère l'espace à 360 degrés.

Photos sous-marines de Fabrice Boissier

KONAMI®

Blue Lagoon
VOYAGES • PLONGEE

Gagnez un séjour pour deux personnes en mer Rouge !...

Plongeur confirmé ou amateur, revivez l'aventure de Diver's Dream sur le 36.15 Konami.

Répondez à 10 questions sur la plongée pour partir à SAFAGA en Egypte découvrir les joies de ce sport des profondeurs. Epaves et poissons de toutes sortes seront à votre portée. Un baptème de plongée vous sera offert si vous voulez vous initier à la plongée. Si vous êtes déja un adepte de ce sport 10 plongées vous seront proposées au cours de votre séjour.

(Conditions de l'offre et reglement complet du concours sur le 36.15 Konami et sur le 08.36.68.16.15)

Photos sous-marines de Fabrice Boissier

Diver'sDream™

L'aventure est au bout de vos palmes...

PlayStation®

Hot Line 08 36 68 16 15* | 3615 KONAMI* *2,23F/Mn

"Diver's Dream" est une marque déposée de Konami Co., Ltd.1987-1998 Konami. Tous droits réservés.
"PS" et "Playstation" , marque déposée, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

TOKYO GAME SHOW'99

Bio Hazard Cod

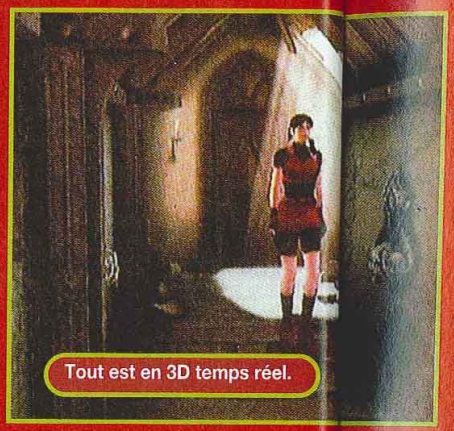
Depuis la présentation de la Dreamcast au cours de laquelle il fit sa première apparition, on était sans nouvelles de Bio Hazard Code Veronica. On l'a retrouvé lors du TGS, par le biais d'une vidéo. Premières impressions.

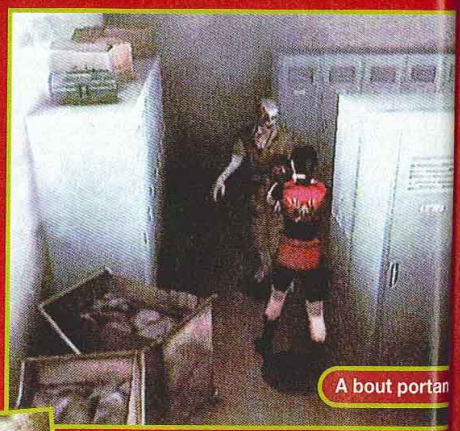
Enfin du nouveau sur ce Bio Hazard (Resident Evil en Europe) sauce Dreamcast ! Si le principe ne change pas par rapport aux versions PS, visuellement, le passage sur DC marque la différence. Les décors entièrement en 3D impressionnent par leur niveau de détails, de complexité et de réalisme, et, désormais, la lumière est gérée en temps réel. L'héroïne pourra allumer une lampe de poche ou un briquet pour explorer des lieux sombres. Cette gestion réaliste de la lumière constitue l'une des grosses innovations graphiques. Les mouvements des personnages sont, en revanche, encore basés sur le programme PS mais on peut espérer que la version DC bénéficiera d'animations plus abouties vu les capacités extraordinaires de la machine.

Les développeurs se sont efforcés de renforcer l'aspect tactique du jeu. Tirer sur tout ce qui bouge ne suffira plus, et il faudra parfois déterminer l'ordre d'extermination des ennemis. En effet, la configuration de certaines pièces donne l'avantage aux zombies, qui arrivent de plusieurs directions, et les munitions seront en quantité restreinte. Pour faire face à ces contraintes et descendre tout ce beau monde sans se faire dévorer, on disposera d'un temps de réaction limité pendant lequel il faudra agir avec précision.

En prison

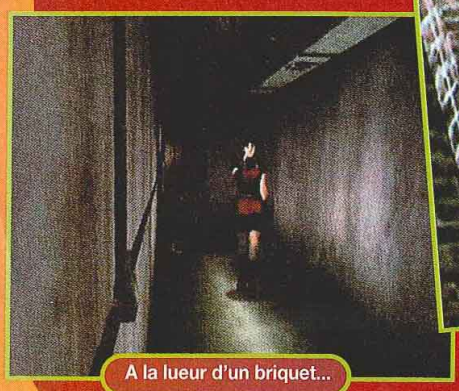
Côté scénario, ce volet fait suite à BH2 (PS) ; Claire Redfield est toujours à la recherche de son frère, et trois mois après les événements de Racoon, une piste révèle que Chris Redfield serait en Europe. Sa sœur décide donc de s'y rendre, mais en cours de route, elle est kidnappée et conduite dans une prison sur une île perdue en plein océan atlantique. C'est là que le cauchemar la rattrape... Capcom promet de faire définitivement toute la lumière sur le T-Virus. Côté armes, Claire aura accès à une vaste panoplie. Par exemple, elle pourra utiliser le fusil à pompe qu'elle ne pouvait pas prendre dans le second volet sur PS. On peut s'attendre à une montagne de bonus, mais, pour le moment, il apparaît que le jeu ne propose pas de mode Duo comme BH2. Le personnage est toujours suivi à l'aide de différents angles de caméra, et il y a moins de scènes vues de loin pour une meilleure vision de l'action.

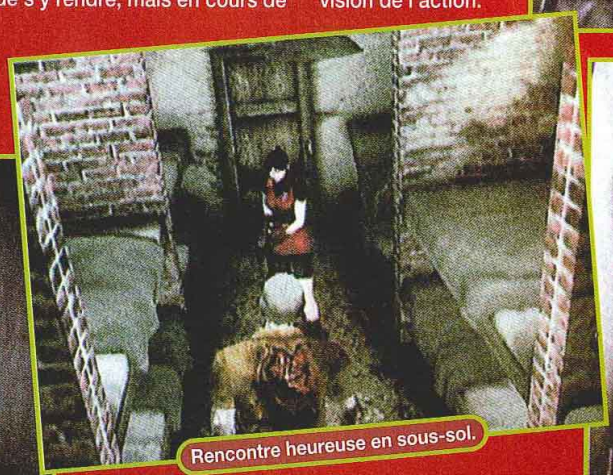

Tout est en 3D temps réel.


A bout portan

DREAMCAST

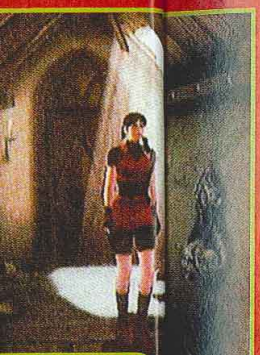
● Capcom/Fin 99


A la lueur d'un briquet...

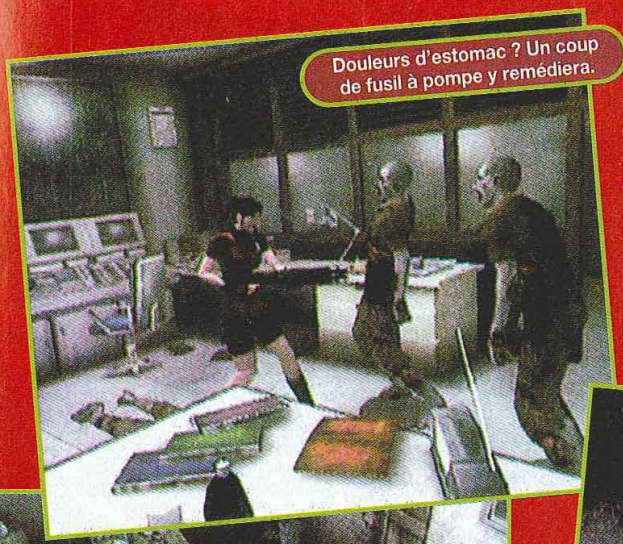

Rencontre heureuse en sous-sol.

Là, vous êtes mal...

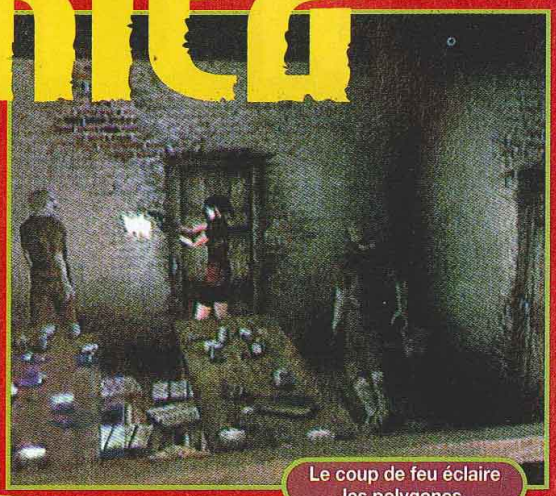
Code Veronica



3D temps réel.

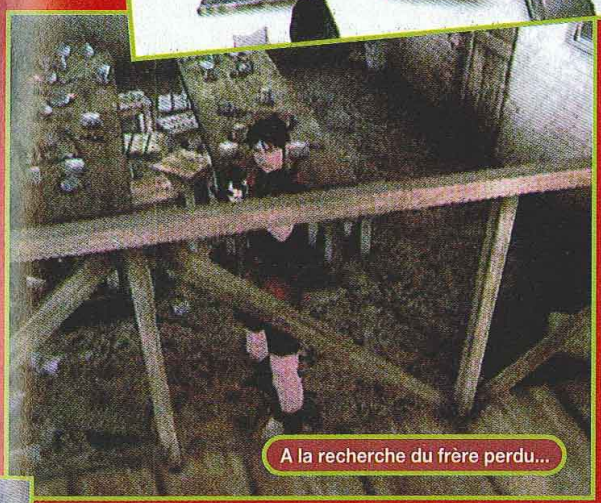


Douleurs d'estomac ? Un coup de fusil à pompe y remédiera.

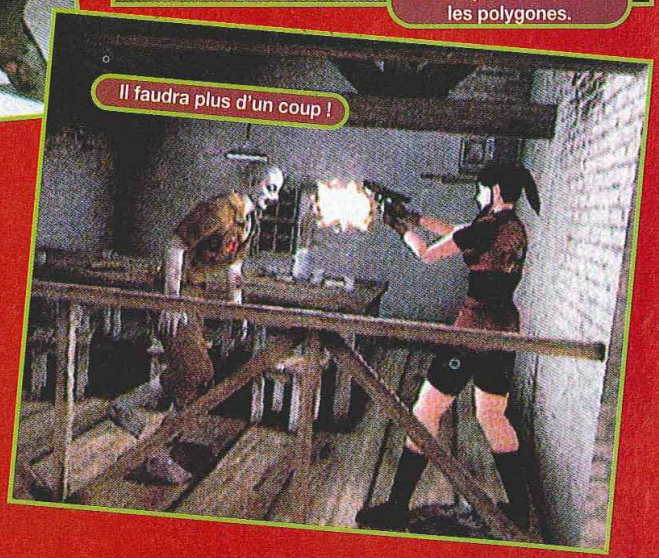


Le coup de feu éclaire les polygones.

A bout porta



A la recherche du frère perdu...



Il faudra plus d'un coup !

Des zombies fans de Madness.

Le passage dans le manoir était très sombre sur la vidéo.

TOKYO GAME SHOW'99

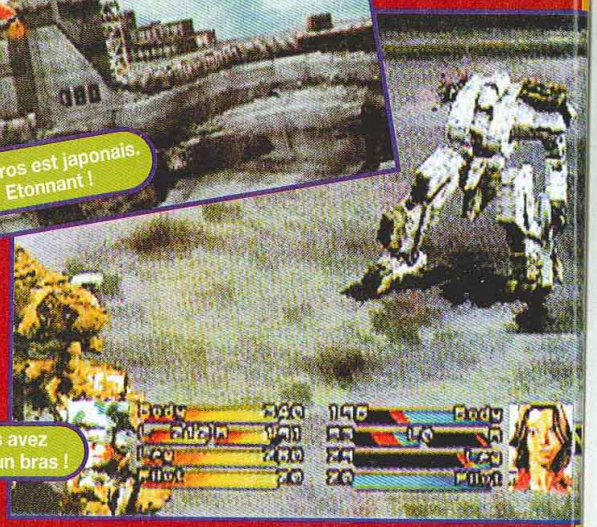
Front Mission 3

Dans le cadre de son recentrage actuel, Square a décidé de sortir une suite à Front Mission. Sûr que les Japonais vont adorer.

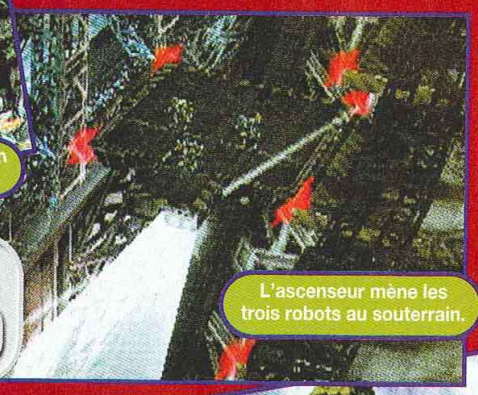
Ce troisième volet se veut bien plus japonais que les précédents. L'histoire se déroule dans une zone océanique et vous devrez voyager de pays en pays.
Le principe reste identique, on est en présence d'un jeu de simulation de robots, un genre dont raffolent les Nippons. Les champs de bataille (souvent en intérieur) sont moins grands que précédemment mais avec un relief nettement plus prononcé.

Les scènes cinématiques (films en images de synthèse ou 3D temps réel) sont légion tout comme les péripéties. Les scènes de combat reprennent l'aspect du premier volet.
Le système de configuration des robots a été simplifié. En cours de combat, on peut sortir de son robot et continuer à pied. On aura aussi droit à des scènes vues depuis le cockpit. L'ennemi possède un arsenal important et vous affronterez une grande variété de machines souvent de taille imposante. Mais force est de reconnaître que tout ça reste bien classique...

Le héros est japonais. Etonnant !

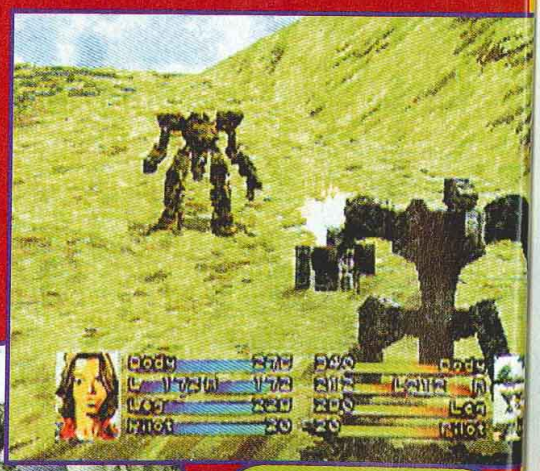

Vous avez perdu un bras !

L'ennemi est en piteux état...


L'ascenseur mène les trois robots au souterrain.

PLAYSTATION

● Square/Été 99


Square a repris le système du premier épisode sans grande modification.

L'interface n'a pas bougé depuis le premier volet.

On parle d'un mode de combat temps réel...

Pour sortir des griffes de T'Ai Fu, il faut être maître dans l'art du Kung Fu.

T'AI FU

Dans la peau de T'Ai, dernier survivant d'un clan puissant et terrifiant, vous êtes un musculeux tigre

Combattant, adepte du Kung-Fu et des pouvoirs magiques. Le futur repose sur vos épaules tandis que vous luttez pour défaire le Dragon et ramener l'équilibre dans votre monde mystique.

DREAMWORKS INTERACTIVE™

PlayStation

SOLUTIONS, TRUCS & ASTUCES : 3615 ACTIVISION* 08 36 68 17 71 - 2,23 F/mn
ATVI - ACTIVISION 25, RUE DUGUAY 95100 ARGENTEUIL - www.activision.com

ACTIVISION®

Activision is a registered trademark of Activision, Inc. T'ai Fu © 1998 DreamWorks Interactive L.L.C. T'ai Fu is a trademark DreamWorks Interactive L.L.C. DreamWorks Interactive is a trademark of DreamWorks Interactive L.L.C. Published and distributed by Activision under license. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

TOKYO GAME SHOW'99

Street Fighter Zero 3

Connu à l'étranger sous l'appellation Alpha, SF Zero 3, aussi prévu sur Saturn, arrive sur Dreamcast. Une sacrée rentabilité !

La puissance de la DC libèrant Capcom de toutes contraintes, cette adaptation explose les malheureuses conversions 32 bits. Le jeu intègrera plus de 25 persos (dont 6 cachés) et gérera le VMS ainsi que le réseau, via le Net. Tout comme l'original, SF Zero 3 reprend le système baptisé ISM se déclinant en trois variantes (X, Z, V) qui correspondent chacune à une gestion particulière des Combos. Dans la pratique, le choix d'un ISM se traduit par celui d'un niveau de difficulté. Ainsi, les habitués de Super Street Fighter 2X préféreront le X-ISM (un mode "grand public"), les fans de la série Zero (Alpha) adopteront le Z-ISM et les pros opteront pour le V-ISM, qui permet d'éditer des Combos maison.

La Crush Guard, matérialisée par une jauge, limite les stratégies défensives puisqu'elle diminue quand le perso est en garde. Les Combos et le Crush Guard interviennent aussi quand les combattants s'affrontent dans les airs. Capcom préparerait d'autres innovations encore tenues secrètes. Bref, cette conversion pourrait être quasi parfaite et plus proche du public occidental qu'un JoJo's Venture, titre résolument nippon également prévu sur Dreamcast.

Sakura est la nouvelle coqueluche Capcom.

Rolento nous vient de Final Fight.

Karin, la femme venue du froid.

DREAMCAST

● Capcom/Été 99

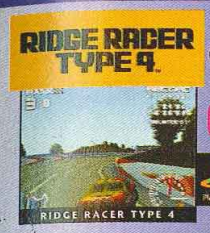
Guy est l'une des stars de SF Zero.

Guile explique la vie à Nash.

Deux anciens fêtent leur retour.

RENDEZ-VOUS

tous les mercredis & samedis avec un démonstrateur dans tous les Micromania



RIDGE RACER TYPE 4

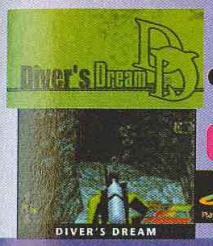
DÉMONSTRATION
MERCREDI 5 MAI
SAMEDI 8 MAI

Des vitesses encore jamais atteintes sur une PlayStation !

MICROMACHINES TURBO

DÉMONSTRATION
MERCREDI 12 MAI
SAMEDI 15 MAI

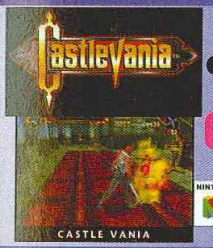
Un incontournable des courses multi-joueurs : 30 types de véhicules à piloter dans votre maison !



DIVER'S DREAM

DÉMONSTRATION
MERCREDI 19 MAI
SAMEDI 22 MAI

Nagez à la recherche de trésors enfouis dans des épaves !



CASTLE VANIA

DÉMONSTRATION
MERCREDI 26 MAI
SAMEDI 29 MAI

En Transylvanie, au milieu du 19e siècle la chasse aux vampires est ouverte !

Ne manquez pas ces rendez-vous privilégiés qui vous permettront de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux.

fun radio
En partenariat avec FUN RADIO

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

La Mégacarte
Gratuite avec le 1er achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise sur des prix canons !*

Recyclez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés ! Micromania reprend vos jeux PlayStation & Nintendo 64.*

** Voir conditions à la caisse.*

LES MICROMANIA

21 MICROMANIA DIJON Nouveau
C. Cial La Toison d'Or
21000 Dijon

78 MICROMANIA PLAISIR Nouveau
C. Cial Grand-Plaisir
78370 Plaisir

54 MICROMANIA NANCY Nouveau
C. Cial Saint-Sébastien - Rez-de-Chaussée
54000 Nancy

67 MICROMANIA ILLKIRCH Nouveau
C. Cial Auchan Illkirch
67400 Illkirch Graffenstaden

69 MICROMANIA SAINT-GENIS Nouveau
C. Cial St-Genis 2 - 69230 Saint-Genis Laval
Tél. 04 72 67 02 92

57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT Nouveau
C. Cial Semécourt - 57280 Metz Semécourt
Tél. 03 87 51 39 11

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES Ouvert le dimanche
Gal. des Champs - 84, av. des Champs-Elysée
Métro George 5 - RER Ch.-de-Gaulle-Étoile - Tél. 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA BVD DES ITALIENS Ouvert le dimanche
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot & RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA ITALIE 2 - C. Cial Italie 2
Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Cial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière Tél. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VÉLIZY 2 - C. Cial Velizy 2
78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN C. Cial St-Quentin Face Carrefour - 78000 St-Quentin-en-Yvelines Tél. 01 30 43 25 23

91 MICROMANIA LES ULIS 2
C. Cial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
C. Cial Evry 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LA DÉFENSE - C. Cial Les 4 Temps
Niveau 1 - R. des Miroirs - 92800 Puteaux - Tél. 01 47 73 53 23

93 MICROMANIA PARINOR
C. Cial Parinor - Niveau 1 - 93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
C. Cial Rosny 2 - 93110 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES - C. Cial Les Arcades
Niveau Bas - 93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Cial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. Cial Belle-Épine - Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL - C. Cial Créteil Soleil
Niveau Haut - Entrée Métro - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

95 MICROMANIA CERGY - C. Cial Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

06 MICROMANIA CAP 3000 - C. Cial Cap 3000
Rez-de-Chaussée - 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
C. Cial Nice-Étoile - Niveau -1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA VITROLLES
C. Cial Carrefour Vitrolles 13741 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
C. Cial Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35

31 MICROMANIA TOULOUSE
Carrefour Portet/Garonne - 31127 Portet/Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

34 MICROMANIA MONTPELLIER
C. Cial Le Polygone - Niveau Haut - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

44 MICROMANIA NANTES
C. Cial Beaulieu - 44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

45 MICROMANIA ORLÉANS
C. Cial Place d'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 50

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
C. Cial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

59 MICROMANIA LEERS
C. Cial Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
C. Cial Euralille - Rez-de-chaussée - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2 - C. Cial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

59 MICROMANIA CITÉ-EUROPE - C. Cial Cité-Europe
62231 Coquelles - Tél. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Cial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

67 MICROMANIA STRASBOURG
C. Cial Place des Halles - Niveau Haut - Face entrée BHV
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

67 MICROMANIA MULHOUSE
C. Cial Plle Napoléon - 68110 Mulhouse - Tél. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ECULLY - Carrefour Grand-Ouest
69130 Écully - Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Cial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - Tél. 04 72 37 47 55

74 MICROMANIA ANNECY - C. Cial Auchan-Épagny
74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Cial Saint-Sever - 76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

83 MICROMANIA MAYOL - C. Cial Mayol
83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR - C. Cial Grand-Var
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

84 MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

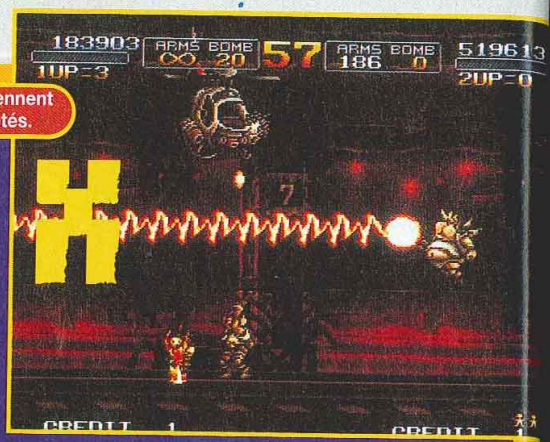
* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.

Micromania : partenaire du 1er Festival International du Jeu Vidéo

Parc du Futuroscope du 3 au 17 juillet 99

FUTUROSCOPE ON GAMES

Metal Slug X



Les menaces viennent de tous les côtés.

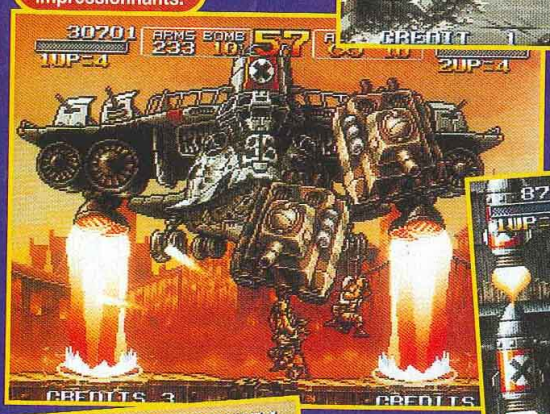
Metal Slug est l'une des séries les plus populaires au Japon, et l'une des plus grandes réussites de SNK sur sa Neo Geo. Le troisième épisode arrive enfin...

L'un des meilleurs titres SNK est de retour. Enfin presque. Plus qu'un Metal Slug 3, il s'agit d'une version remixée du deuxième volet. Les ennemis ont été positionnés différemment et de nouveaux personnages font leur apparition. On a donc droit à quatre mercenaires (Mario Rossi, Tarma Roving, Eri Kasamoto et Fio Germi). Le point fort de cette version X est très certainement son système de bonus, grandement amélioré. On peut renforcer son armement et passer du ridicule

Un système supplémentaire (intitulé Big Shot Items) permet d'augmenter la puissance des tirs. Toujours dans les bonus, on note une option Nourriture qui, une fois ingurgitée, fait grossir le héros. On progresse alors plus lentement ! Bref, le jeu évolue tout en conservant l'excellente jouabilité de ses grands frères, et les commandes restent les mêmes.

Eloignez les vôtres des hélicos.

Les boss sont impressionnants.



NEOGEO

SNK/Avril 99

Gun aux Heavy Machine Gun, Rocket Launcher, Shot Gun, Flamer, Laser Shot, Enemy Chaser, Span Grenade, Super Grenade, etc. Vous voyez, la liste est longue !

Les ennemis se protègent derrière leurs boucliers.

On peut piloter toutes sortes d'engins.

Les petits gris sont aussi de la partie.

PLUS JAMAIS COINCÉS NE RESTEREZ !

(SURTOUT QUE NOUS METTONS DE **NOUVEAUX TIPS** ET SOLUTIONS TOUS LES **MARDI** ET **VENDREDI** SOIR)

Qualitativement TIPS (6) LA RAPIDITÉ

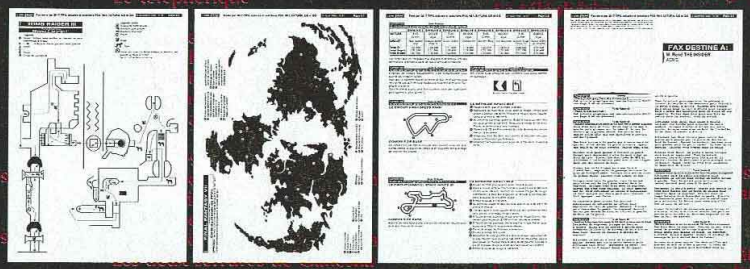
J'entends dire, ici ou là: "Le minitel, c'est lent". Eh bien, pas de ça chez Tips: tout est conçu pour un **accès rapide à l'information**. • Les pages ou messages sont **interruptibles**: inutile d'attendre la fin pour taper un choix ! • Les articles (tips, solutions) sont rédigés dans un **langage concis** et clair. • Les écrans ou messages intermédiaires sont **réduits au minimum**. Les graphismes sont **allégés**. C'est un régal et c'est sur **3615/3617 TIPS** et **0836683264**.

Qualitativement TIPS (5) LA HOTLINE

Deux membres de l'équipe de Tips, les grandissimes **The Insider** et **Frère Tips**, répondent à vos questions sur les jeux vidéo consoles et PC. Vous pouvez consulter les milliers de questions (et les réponses que nous y avons apporté), et poser la vôtre, nous y répondons généralement du jour au lendemain. Et le **mardi de 17h à 20h** The Insider est **en direct**, venez le chatouiller ! Ça décoince et c'est sur 3615 TIPS.

Exclusivement TIPS (4) FAX OU COURRIER

Recevoir une **copie** par courrier ou fax des astuces et solutions consultées, c'est simple : **3617 TIPS** ! Nos journalistes et dessinateurs créent même les **plans exclusifs de vos jeux** préférés (exemples ci-contre). Les courriers demandés avant 14h sont postés le jour même. Les fax sont bien sûr envoyés immédiatement. Exclusivement sur 3617 TIPS.



Exclusivement TIPS (2) LA PAUSE

Vous utilisez Tips par téléphone, vous voulez noter une astuce ? La **touche 8 vous permet de stopper puis de reprendre** l'écoute quand bon vous semble. Et vous pouvez même **reculer ou avancer de quelques secondes** (touches 7 et 9). C'est indispensable, c'est exclusivement sur le **0836683264**.

L'officiel des Tips* par téléphone.

0836683264

L'officiel des Tips* par minitel.

3615 TIPS®

Astuces, solutions et plans de 1500 jeux PC/CONSOLES

Fixtel 3615, 0836683: 2,23Fttc. 3617: 5,57Fttc. *TIPS et la TIPS Line sont des services d'information indépendants des éditeurs de jeu et des fabricants de console.*

* TIPS: tuyau (anglais, argot). Utilisé par les joueurs pour désigner une astuce permettant de mieux tirer parti d'un jeu vidéo.

Resident Evil 2

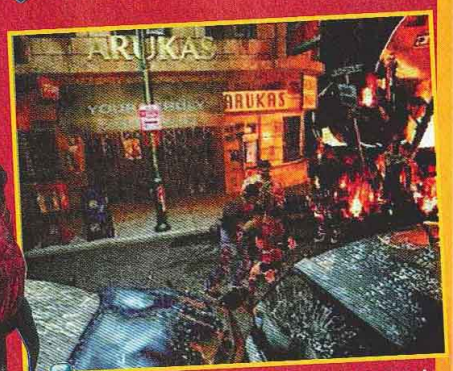
Longtemps attendu, le voici enfin sur Nintendo 64 grâce au talent immense d'Angel Studio, une société californienne basée à San Diego.

Aidé par Nintendo, Capcom a eu accès à la cartouche de 64Mb pour une bouchée de pain. Le savoir-faire d'Angel Studio a fait le reste, et les développeurs ont réussi à intégrer le contenu des deux CD de la version PS dans ladite cartouche. Si le jeu reste en gros le même que sur PS, voire identique à la version PC, on y découvre des améliorations certaines. Les graphismes sont bien plus fins que sur PS (utilisation de la cartouche 4 Mb ?) et l'absence de temps de chargement apporte un confort indéniable. Les déplacements sont plus rapides et la 3D plus stable, avec des polygones mieux agencés. Les décors, eux, restent en 2D. Les contrôles s'effectuent en analogique et le Jolt Pak (Kit Vibration + Mem-Pak) est géré.
A noter, au titre des nouveautés, la possibilité de régler soi-même le contenu (le degré de violence) et la difficulté.
De même, une fois l'aventure terminée, un mode permet de rejouer la partie avec un positionnement des items et des monstres aléatoire. Les séquences cinématiques, splendides, auraient été conservées. Enfin, on note de nouveaux costumes et des armes cachés. Il est amusant de voir que le jeu a été annoncé en premier aux US, principal marché N64. Le jeu n'a même pas été évoqué au Japon... Dommage tout de même que la conversion ne soit pas venue plus tôt.

NINTENDO 64

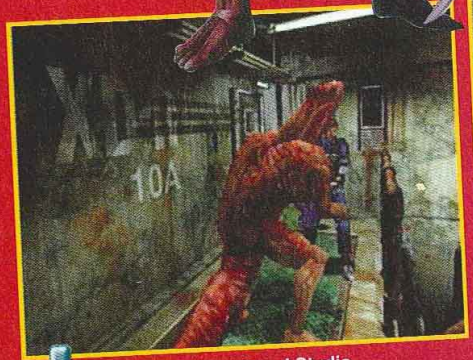
● **Angel/Automne**

Les cinématiques seraient conservées.



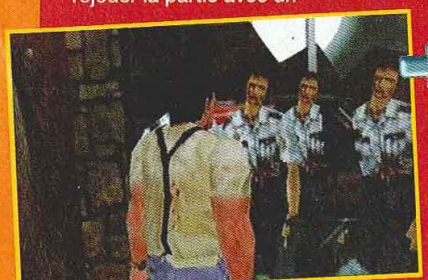
Les décors sont toujours aussi beaux !

Les personnages sont plus fins.



Un miracle signé Angel Studio.

Le scénario reste le même.



Miam !

Les deux CD tiennent sur une cartouche.

Les dialogues sont en anglais.

3 BREST - GAP - ST ETIENNE NOUVEAUX ULTIMA

Chez ULTIMA les nouveautés platinum sont arrivées !

Gran Turismo
Final Fantasy VII
149 F le jeu

Heart of Darkness
Tomb Raider II
Fifa 98
Moto Racer
169 F le jeu

ULTIMA
ON A TOUT A GAGNER

• PARIS/RÉGION PARISIENNE

PARIS/REPUBLIQUE JEUX VIDEO
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 43 38 11 86

PARIS/GOBELINS
57, avenue des Gobelins - 75013
Tél : 01 47 07 33 00

ASNIERES 01 47 91 45 47
95, avenue de la Marne - 92600

BRUNOY 01 69 39 55 82
18, rue Pasteur - 91800

CERGY PONTOISE 01 30 31 25 25
C.Cial «les 3 fontaine» au dessus de la gare RER
7, Grand Place - 95000

NOGENT S/MARNE NOUVEAU
42, bis, rue des Héros Nogentais - 94130
Tél. : 01 53 99 10 10

OSNY-PONTOISE 01 30 38 48 18
C.Cial de l'Oserale
Galerie marchande Auchan - 95522

PUTEAUX 01 47 72 23 23
25, bd Richard Wallace - 92800

• PROVINCE

ABBEVILLE 03 22 19 04 04
9, rue Jean-Jaurès - 80100

AIX EN PROVENCE 04 42 96 19 19
18, rue Paul Bert - 13100

AJACCIO 04 95 20 25 81
5, avenue Beverini - 20000

ANNECY 04 56 72 45 00
Passage Gruffaz - 74000

ARRAS 03 21 23 10 10
29, rue Gambetta - 62000

AUCH 05 62 05 32 62
36, rue de Lorraine - 32000

AUXERRE 03 86 51 57 59
Carré du Temple - Rue du Temple - 89000

BALLARUC 04 67 43 64 16
C.Cial Carrefour boutique n° 11 - 34540

BASTIA 04 95 31 68 70
2, rue de la Miséricorde - 20200

BETHUNES 03 21 53 38 48
C.Cial CORA Bruay - 62700

BORDEAUX 05 56 92 85 11
203, rue Sainte-Catherine - 33000

BREST NOUVEAU
C.Cial Carrefour - Brest Iroise - 29200

BREST 02 98 80 62 14
12, rue Louis Pasteur - 29200

BRUNOY 01 69 39 55 82
18, rue Pasteur - 91800

CAEN 02 31 86 84 84
17-19, rue Arcisse Caumont - 14000

CASTRES 05 63 59 28 0
36, rue Henri IV - 81100

CHARTRES 02 37 21 60 50
10, rue de la Poêle percée - 28000

COMPIEGNE 03 44 40 48 97
10, rue des Bonnetiers - 60200

DAX 05 58 74 00 58
33, avenue Saint-Vincent-de-Paul - 40100

DIEPPE NOUVEAU
C. Cial Belvédere Auchan - 76200
Tél. : 02 35 84 74 14

DOUAI 03 27 71 60 70
57, place d'armes - 59500

FLERS NOUVEAU
65, rue Domfront - 61100
Tél. : 02 33 64 39 44

GAP NOUVEAU
45, bd de la Libération - 05000
Tél. : 04 92 56 03 13

GRENOBLE 04 76 00 08 23
4, rue Saint-Jacques - 38000

LA ROCHELLE 05 46 41 80 81
14, rue du Pas du Minage - 17000

LAVAL 02 43 53 36 80
10, rue Val de Mayenne - 53000

LAVAL 2 02 43 68 30 76
C.Cial Carrefour La Mayenne - 53000

LENS 03 21 42 62 63
C.Cial CORA Lens 2 -Vendin le Vieil - 62880

LIBOURNE 05 57 25 50 11
12, allée Robert Boulin - 33500

LILLE 03 20 12 98 99
C.Cial des Tanneurs - 59000

LORIENT 02 97 84 87 38
6, place des Halles Saint-Louis - 56100

LYON 04 72 60 83 72
58, cours Lafayette - 69003

MONTPELLIER 04 67 92 97 59
C.Cial Le Triangle - Rue Jules Millau - 34000

NANCY 03 83 35 49 33
Galerie Saint-Sébastien - 54000

NANTES NOUVEAU
3,rue J.J.Rousseau - 44000 - Tél. : 02 40 48 57 05

NIMES 04 66 76 16 16
2, rue des Greffes - 30000

ORLEANS NOUVEAU
1, rue Isaac Jogues (près des Halles Chatelet) - 45000
Tél. : 02 38 53 38 36

PAU 05 59 27 18 86
1, rue du Docteur Simian - 64000

PERPIGNAN 04 68 66 52 11
C.Cial - Cabestany - 1, rue des Berges - 66300

PROVINS 01 60 67 68 21
14 - 16, rue Victor Arnoul - 77160

RENNES-CESSON NOUVEAU
C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - 35510
Tél. : 02 23 45 07 07

RODEZ 05 65 68 41 79
6, avenue Victor Hugo - 12000

ROUEN 02 35 88 68 68
50, rue Grand Pont - 76000

ROUEN SUD • TOURVILLE 02 35 81 16 16
11, C.Cial Carrefour galerie marchande - 76410

ROYAN 05 46 05 21 79
62, bd de la République - 17200

SABLES D'OLONNE 02 51 21 61 68
34, rue des Halles - 85100

SAINT-BRIEUC-LANGUEUX NOUVEAU
C.Cial Langueux - 22360
Tél. : 02 96 52 07 07

SAINT-ETIENNE NOUVEAU
5 rue de la République - 42000
Tél. : 04 77 49 15 75

SAINT-MALO 02 23 18 18 23
75 bis, bd des Talards - 35120

SENS 03 86 64 99 17
47, Grande rue - 89100

SOISSONS NOUVEAU
4, rue St Christophe - 02200
Tél. : 03 23 93 11 38

STRASBOURG 03 88 52 03 52
31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000

TOULOUSE 05 61 12 33 34
11, rue des Lois - 31000

TOULOUSE 05 61 61 54 00
C.Cial Gramont Auchan - 31200

VENCE NOUVEAU
164, avenue Emile Hugues - 06140
Tél. : 04 93 24 00 34

VILLEFRANCHE 04 74 65 94 39
11, rue des Marais - 69400

VOIRON 04 76 65 72 55
2, avenue George Frier - 38500

Bientôt : NICE • ANGERS

Peter's Plane

REVENDEURS
REJOIGNEZ-NOUS !
CONTACTEZ-NOUS
AU 01 34 66 97 70.

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & OCCASIONS DEPUIS 1984 !

ULTIMA EN VPC : Minitel 3615 ULTIMA GAMES - Téléphone 01 47 07 33 00 - Fax 01 45 35 30 90 - Courrier : 57, av. des Gobelins - 75013 PARIS

Expandable

Imagineer poursuit sa politique d'adaptation de jeux PC sur DC. Après Incoming et Redline Racer, c'est au tour d'Expandable, de l'anglais Rage Software, de se faire lifter.

Imagineer a signé avec Rage le droit d'adapter ses jeux sur Dreamcast. Il faut dire que Rage s'est bâti une fameuse renommée dans le domaine du shoot sur PC. Du coup, après Incoming du même développeur, c'est au tour d'Expandable de voir le jour.
Cette fois, vous contrôlez un soldat dans des stages 3D, et il faudra tirer sur tout ce qui bouge ou presque. Le mode Multijoueur devrait être conservé dans la version DC. Pas de surprise au niveau de l'intrigue, ce sera de l'action-arcade à fond les bananes : shoot qui peut !
Annoncé d'abord sur PC et PS, il faudra encore attendre un peu pour voir en quoi cette version DC sera différente de ses copines (graphismes et ajouts divers). Pour Imagineer, voici une source de titres quasiment inépuisable pour la DC, les conversions s'effectuant à moindre frais.

DREAMCAST
● Imagineer/Été 99

Les scènes cinématiques ponctuent le scénario.

L'ennemi arrive aussi par les airs.

La taille des tanks est impressionnante.

Les boss rappellent Contra (Konami).

Ça tire et ça explose de partout !

La visée laser est bien utile !

Qu
d'
gr
Matière
Résiste
Se colle
Pratique
Une qua
épousto
Très faci
R
REF : GK 2
REF : GK 7
9
Distributeur exclusif pou
MEDIASO

Qui veut encore d'une console grise ??!

Matière plastique PVC
Résiste à la chaleur
Se colle et se décolle à volonté
Pratiquement inusable
Une qualité graphique époustouflante
Très facile à poser

GraphicKit®

Relookez vos consoles

REF : GK 2

REF : GK 3

REF : GK 4

REF : GK 5

REF : GK 6

REF : GK 7

REF : GK 8

REF : GK 9

REF : GK 10

REF : GK 11

99 F

PRIX EXCEPTIONNEL

Distributeur exclusif pour la France :
MEDIASOFT

REVENDEURS CONTACTEZ- NOUS
01 39 91 50 01

Nom
Prénom
Adresse

Tél. :
Mode de paiement
❒ chèque ❒ mandat ❒ carte bleue
Carte crédit n°
Date expiration :

Article n°	Qté	Prix Unitaire	Sous-total
		99 F	
		99 F	
		99 F	
		99 F	
		99 F	

Signature

frais de port : 25 F
Total à payer : F

à retourner accompagné de votre règlement :
Mediasoft Multimedia - BP 36 95570 MOISSELLES
Tél. : 01 39 91 50 01 - Fax : 01 39 91 03 11
Web : http://www.multimania.com/mediasoft
E-mail : mediasoft@wanadoo.fr

PlayStation

Produit et breveté par :
Promo video s.r.l.
http://www.promovideo.it
e-mail: zpromo@tin.it

PROMO VIDEO VIDEOGAMES DISTRIBUZIONE

Giga Wing

Le shoot revient à la mode sous l'impulsion de Capcom.

Alors que tout le monde s'étripe à coups de polygones, Capcom crée la surprise en lançant un bon shoot 2D à l'ancienne. Bien joué, car ce genre possède son public, et il a grand-faim.

Des aliens auraient-ils gagné ? Mis à part Sega, Atlus, Psikyo, les éditeurs semblent avoir baissé les bras devant les hordes d'extraterrestres en 2D. Capcom en a profité pour renouveler l'intérêt du genre derrière une réalisation somme toute classique. La "Reflect Force" permet de retourner les tirs ennemis à l'envoyeur, en les agrandissant, ce qui permet de nettoyer vite fait un écran encombré de vilains. Vous avez le choix entre quatre personnages avec leur appareil et leur scénario propre. Comme dans tous les bons shoots, l'action est intense et se faufiler entre les centaines de tirs adverses n'est pas aisé. Certains penseront que Capcom a vieilli, mais le marché demeure, et, lors du dernier salon de l'arcade (l'AOU'99), les fans lui ont réservé un accueil très favorable. L'éditeur a certainement trouvé avec Giga Wing une bonne source de revenus pour l'année 99.

ARCADE

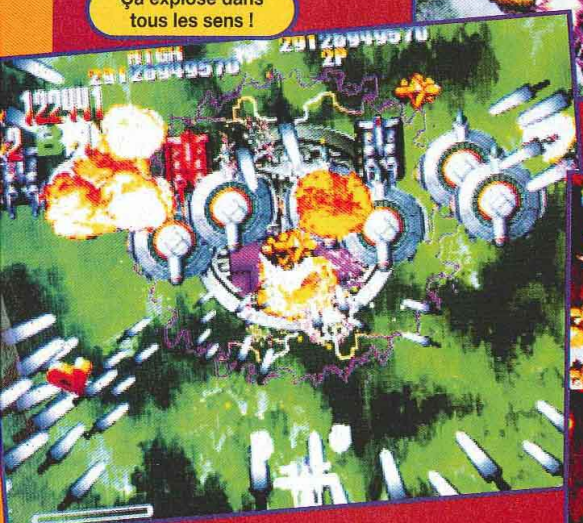
● Capcom/Avril 99

La technologie actuelle permet d'afficher des boss énormes.

Le mode 2 joueurs est corsé.

Certains stages semblent austères.

Ça explose dans tous les sens !



Certains armements sont impressionnants.

RECYCLEWARE LES MAGASINS BRANCHÉS POUR LES FURIEUX DU JEU VIDÉO.

Recycleware reprend vos jeux PlayStation et Nintendo 64 contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

IMPORTANT ! *Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux pour un bon d'achat valable sur l'ensemble des produits disponibles en magasin.*

JEUX VIDEO recycle NEUFS & RECYCLÉS ware

NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX RECYCLEZ-LES !

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS* PLAYSTATION

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS

Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Adidas Power Soc.	79 F	Alerte Rouge	129 F	Formula One 98	169 F
Tekken	79 F	Colony Wars	129 F	Final Fantazy 7	169 F
Adidas P. Soc. 97	99 F	Croc	129 F	Jeremy McGrath	169 F
Alien Trilogy	99 F	Duke Nukem	129 F	ODT	169 F
Boucliers de Quet.	99 F	Formula One 97	129 F	Worms	169 F
Com. & Conquer	99 F	Hercule	129 F	WLS'98	169 F
Doom	99 F	Nightmare Creat.	129 F	Allundra	199 F
Fade to Black	99 F	Oddworld	129 F	Buster Move 3D	199 F
ISS Pro	99 F	Soul Blade	129 F	Coupe du Monde98	199 F
Legacy of Kain	99 F	Tomb Raider 2	129 F	Dead or Alive	199 F
Need for Speed 2	99 F	Wipe Out 2097	129 F	Men in Black	199 F
Road Rash	99 F	Cité des Enf. Perdus	149 F	Monopoly	199 F
Rapid Racer	99 F	Cool Boarders	149 F	Need for Speed 3	199 F
Soviet Strike	99 F	FIFA En route...	149 F	Risk	199 F
Syndicate Wars	99 F	Fighting Force	149 F	Sim City 2000	199 F
Tekken 2	99 F	Nuclear Strike	149 F	Theme Hospital	199 F
Crash Bandicoot	119 F	Rallye Champ.	149 F	Ace Combat 2	219 F
Die Hard Trilogy	119 F	Rugby Jonah Lomu	149 F	Heart of Dark.	219 F
G-Police	119 F	Warkraft 2	149 F	Resident Evil 2	219 F
MicroMachine V3	119 F	Adidas Power 98	169 F	Gran Turismo	229 F
Pandemonium	119 F	Colony Wars 2	169 F	Le Se Élément	249 F
Rayman	119 F	Crash Band. 2	169 F	Lucky Luke	249 F
Resident Evil	119 F	Deathtrap Dung.	169 F	Marvel Sup. Her.	249 F
Tomb Raider	119 F	Diablo	169 F	Vigilante 8	249 F

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS* NINTENDO 64

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS

Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Mario 64	99 F	Mario Kart	199 F	FIFA 98	199 F
Extreme G	129 F	Starwars	199 F	Snow Board Kids	199 F
Wave Race	129 F	MRC	149 F	Yoshi's Island	199 F
Turok	129 F	Nagano	149 F	Coupe du Monde	249 F
Lamborghini	139 F	Pilot Wings	149 F	Golden Eyes	249 F
F1 64	149 F	Quake	149 F	Banjo Kazooie	269 F
ISS 64	149 F	Diddy Kong	169 F	Mission Impossible	279 F

* Dans la limite des stocks disponibles. Prix valables jusqu'au 30/04/99.

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu vidéo recyclé, c'est-à-dire :

- **Vérifié (CD & manuel en bon état)**
- **Reconditionné sous blister**
- **Garanti 6 mois**
- **Moins cher**

ÉCHIROLLES C. Ccial Carrefour - 38431 Echirolles **NOUVEAU**

PARIS PLACE DES INNOCENTS

PARIS 2, rue Pierre-Lescot - 75001 Paris - Tél. 01 42 36 25 42

REGION PARISIENNE

ANTONY 27, av. de la Division-Leclerc - 92160 Antony
Tél. 01 46 74 06 26

BEAU-SEVRAN C. Ccial Beau-Sevran - 93270 Sevran
Tél. 01 41 52 12 92

CLAYE-SOUILLY C. Ccial Carrefour - RN 3 - 77413 Claye-Souilly
Tél. 01 60 94 80 41

ÉVRY 2 C. Ccial Evry 2 - 91022 Evry Cedex
Tél. 01 60 87 11 17

MONTESSON C. Ccial Hyper-Montesson - 78360 Montesson
Tél. 01 30 86 15 72

PARLY 2 C. Ccial Parly 2 - Niveau bas - 78150 Le Chesnay
Tél. 01 39 23 16 65

PONTAULT-COMBAULT C. Ccial Carrefour - 77340 Pontault-Combault
Tél. 01 60 18 19 11

ROSNY 2 C. Ccial Rosny - 92110 Rosny
Tél. 01 48 12 65 47

TAVERNY C. Ccial Les Portes de Taverny - 95158 Taverny
Tél. 01 39 95 71 95

PROVINCE

LYON C. Ccial La Part-Dieu - Nouvelle Extension - 69000 Lyon
Tél. 04 72 84 20 38

MARSEILLE 9, rue Saint-Ferréol - 13001 Marseille
Tél. 04 96 11 14 28

NICE-LA TRINITÉ C. Ccial Auchan La Trinité - 06000 Nice
Tél. 04 93 27 00 19

THIONVILLE C. Ccial Continent Geric-Thionville - 57100 Thionville
Tél. 03 82 88 26 40

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

Conformément à la loi informatique et libertés n°78 17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

NEWS

Shadow Man

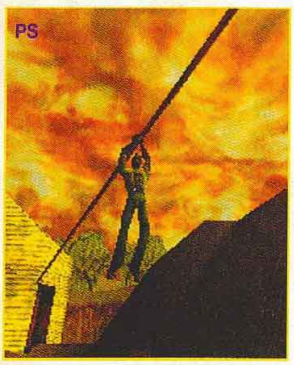
ACCLAIM SORT

Suite à sa présentation lors du dernier salon de l'E3, à Atlanta, au mois de mai dernier, Acclaim vient de faire la lumière sur Shadow Man. Dernier-né des studios de Iguana, ce jeu vous plonge dans l'univers morbide des rites vaudous.

Vous incarnez Michael Leroi, jeune diplômé de littérature anglaise, qui a le don de passer du monde des vivants à celui des morts-vivants. Dès lors, il devient le terrifiant Shadow Man. Son but : exterminer cinq tueurs en série d'outre-tombe. Disponible sur Nintendo 64 et Playstation dès le mois d'août prochain, Shadow Man est un jeu tout en 3D, proche de Heretic II sur PC. La vue est à l'image de la série des Tomb Raider : Mike évolue sous vos yeux toujours de dos. Il court, nage, se dirige sous l'eau, exécute des roulades, s'accroupit ou encore s'agrippe et se déplace le long de certaines parois.

D'un monde à l'autre

Mike peut tenir une arme dans chaque main : pistolet, bâton, flambeau, marteau, shadow gun, violator, retractor, shot-gun, calabash (sorte de grenade à retardement), tout est bon pour envoyer des pruneaux dans la tronche de ses adversaires. A travers les 20 niveaux proposés, vous

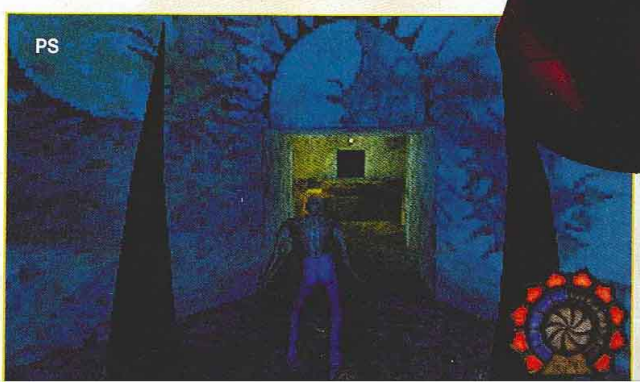


allez ainsi endosser alternativement le rôle de Mike ou de Shadow Man, passant d'un monde à un autre. Les armes varient en fonction du personnage que vous incarnez : le pistolet, par exemple, qui crache du plomb avec Mike, devient une sorte de pistolaser très puissant dans les mains de Shadow Man. L'ambiance sonore, tout comme les bruitages, est à la hauteur des graphismes, c'est-à-dire somptueuse.

Les programmeurs, qui planchent sur le projet depuis trois ans, sont parvenus à donner une véritable âme à leur jeu. Une totale réussite. Les possesseurs de N64, seront heureux d'apprendre que le jeu sera compatible avec le Rampak et que l'on se rapproche de la version PC.

Encore un petit effort

La version PS, débutée quant à elle après les versions PC et N64, n'est pas encore très avancée et cela se ressent dans les animations des personnages. Mais Acclaim annonce que tout sera prêt pour le mois d'août...



BABEL WEB

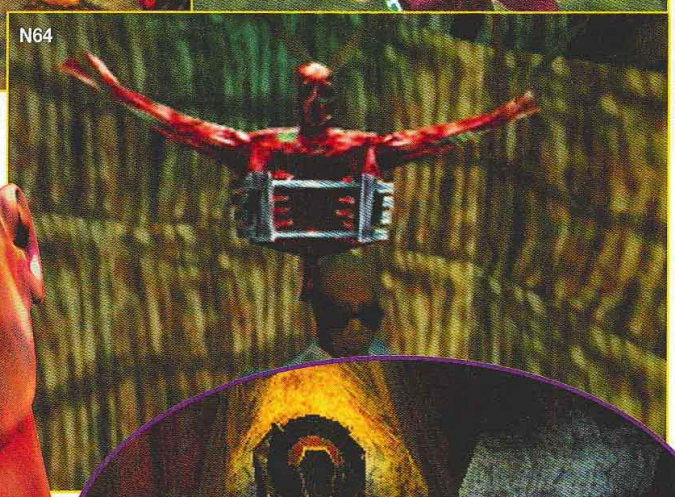
■ **Connectix : 2, Sony : 0.** Rien ne semble pouvoir arrêter Connectix ! Attaqué par Sony à cause de son émulateur Playstation pour Macintosh (qui aurait déjà rapporté plus de 3 millions de dollars à son créateur – et de un), Connectix annonce à présent que l'adaptation du Virtual Game Station sur PC est en cours de développement – et de deux ! Les possesseurs de PC ne cachent pas leur joie, Sony, pour sa part, se réjouit beaucoup moins ! Dernières infos sur le site suivant : www.virtualgamestation.com

ORT DE L'OMBRE

Août
Août
Août

rs, qui
projet depuis
rvenus à
ble âme à
le réussite.
de N64,
'apprendre
mpatible
et que l'on se
version PC.

it effort
ebutée quant
ersions PC et
ncore très
se ressent
ons des
ais Acclaim
t sera prêt



BABEL WEB+

■ **HCG IS BACK.** Hardcore Gamers, le site officiel des fondus de jeux vidéo, vient de rouvrir. Il propose quotidiennement des news, previews, tests, interviews, dossiers, chroniques et autres délires sur les jeux pour PC et consoles.
A visiter absolument : www.hardcore-gamers.com

■ **ULTRAHLE EN FRANÇAIS.** Alors que Nintendo Etats-Unis faisait son possible pour interdire sa diffusion, l'UltraHLE (l'émulateur Nintendo 64 pour PC le plus abouti du moment) a été traduit en français et se révèle plus rapide que la version américaine ! En plus, la liste des jeux compatibles avec cet émulateur s'agrandit de semaine en semaine... Cependant, il devient très difficile de mettre la main dessus. Peut-être qu'en allant faire un tour sur les sites Warez...

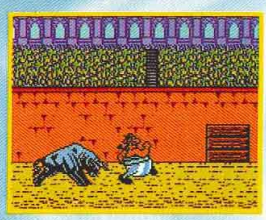
■ **MAME BETA 9.** L'émulateur le plus puissant en matière de jeux d'arcade est sans cesse remis à jour. A l'heure où nous rédigeons ces lignes, la version 0.35 beta 9 (PC et Macintosh) vient de sortir. Elle fait désormais tourner plus de 1300 jeux d'arcade de tous les temps ainsi que l'intégralité des titres Neo Geo (soit près de 120 jeux).

GAME BOY

■ **Looney Tunes.** Les Looney Tunes reviennent sur Game Boy Couleur ! Cette fois-ci, chaque personnage sera le héros d'un des sept

niveaux. Titi devra récupérer des graines dans la ville en échappant aux griffes de Sylvestre, Taz devra manger tout ce qu'il trouvera, et Bip Bip essaiera d'échapper dans le désert aux pièges de Vil Coyote. Délire garanti.

■ **Astérix et Obélix.** Nos Gaulois préférés reviennent dans un jeu de plates-formes réservé à la Game Boy Couleur. César a décidé d'enfermer l'irréductible village derrière une grande

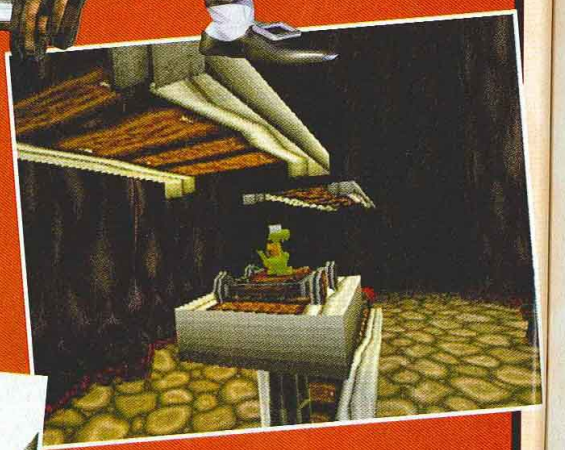


palissade. Astérix et Obélix doivent l'en empêcher. Des baffes et des voyages en perspective sur 18 niveaux, avec plein d'épreuves originales : corrida, rugby et jeux olympiques.

■ **Lucky Luke.** Après sa virée sur Playstation, l'homme qui tire plus vite que son ombre fait une petite halte sur la Game Boy Couleur. Au passage, il est revenu à la 2D, pour se retrouver dans un jeu de plates-formes avec des tirs sur des bouteilles et des chevauchées sauvages. Une fois de plus, il devra ramener les Dalton en prison.

Croc 2

Après le succès du précédent volet, Argonaut s'est remis sur les rails pour nous pondre ce second volet. Les Gobbos ont été libérés, et se sont dispersés en quatre tribus. Esquimaux, Incas, Gobbos des cavernes et Gobbos marins, Croc pourra enfin communiquer avec eux. Pour finir les niveaux, il faudra les aider lorsqu'ils se trouvent en mauvaise position. L'un vous demandera de retrouver son trésor perdu, un autre de garder ses moutons... Croc récoltera des cristaux au cours de ses aventures, qu'il pourra échanger contre des vies supplémentaires ou d'autres bonus.



Un an de plus

Au niveau des améliorations, on ne note que des plus : des graphismes plus fins, des polygones plus nombreux, une animation plus fluide et des temps de chargement plus courts. Croc a gagné quelques

mouvements supplémentaires, comme le triple-saut, et il peut enfin porter des objets. Pour sacrifier à la mode, notre crocodile préféré pilotera un tas d'engins farfelus, style kart ou boule de neige, et jouera à Pitfall en se balançant d'arbre en arbre. Avec sept nouveaux boss, et le retour de l'affreux baron Dante, les aventures s'annoncent palpitantes.

donne une b
signé Alex A
dessin. A vo
en couleur,
48 pages de

Fly

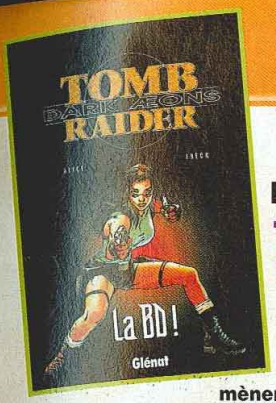
L

il y a un ar
récent, il r
sur N64. F
dans un st
en mode N
des perso
réside dans
des armes
au cours d

Mil

A

vez
the
Mil
du minigolf (
d'accélératio
pistes de bo



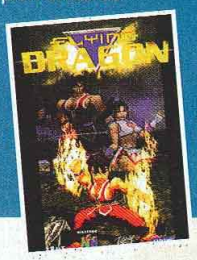
Dark Aeons

TOMB RAIDER, LA BD ! !

● **Vous l'aviez déjà découverte dans Consoles+ avant tout le monde. Voilà enfin le premier tome de cette série en vente dans vos librairies préférées. La BD reste fidèle à l'esprit du jeu, tout en se composant une identité propre (contrairement à d'autres adaptations sans âme). Lara parcourt le monde pour ses recherches archéologiques, qui la mènent de la Nouvelle- Angleterre jusqu'à Prague la mystérieuse. Ce qui donne une bande dessinée au découpage rythmé, au trait affirmé et énergique. Le scénario est signé Alex Alice, 24 ans, coauteur du "Troisième Testament". Freon, 23 ans, s'est chargé du dessin. A voir sa maîtrise, on a peine à croire qu'il sort tout juste des Beaux-Arts. Quant à la mise en couleur, on la doit à Nadine Thomas. Bref, "Dark Aeons" (c'est le titre de l'aventure), c'est 48 pages de bonheur absolu pour tous les fans de Lara. Disponible chez Glénat.**

Flying Dragon

La N64 manque toujours d'un bon titre en matière de baston. C'est au tour d'Interplay de s'y risquer avec Flying Dragon, déjà édité au Japon il y a un an environ. Même si ce jeu n'est pas franchement récent, il reste malgré tout l'un des meilleurs du genre sur N64. Flying Dragon regroupe plus de 20 personnages dans un style très japanimation. On peut choisir de jouer en mode Normal ou en Super Deformed, avec des personnages ratatinés. L'autre grande originalité réside dans l'évolution des héros. Ils pourront acheter des armes et des protections supplémentaires au cours des tournois.



Mai
Dispo
Dispo

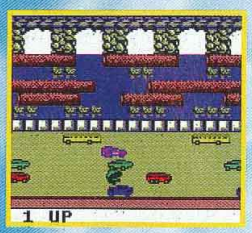
Milo's Astro Lanes

Avez-vous déjà joué au bowling avec des boules thermonucléaires ? C'est ce que vous propose Milo's Astro Lanes. Mélangeant certains aspects du minigolf (comme les courbes en S et les rampes d'accélération), le jeu se veut excentrique, avec des pistes de bowling explosives et une faune un peu bizarre. Le but ultime est de réaliser des strikes, à l'aide de power-up, turbos, attaques spéciales et autres bonus qui vous mèneront à la victoire. Un titre original, sorti en import il y a quelques mois.

Mai
Dispo
Dispo

SPÉCIAL AHL

■ **Frogger.** Les vieux jeux, pour la Game Boy Couleur, c'est l'idéal. Les fans de Frogger pourront le retrouver prochainement, dans une version qui respecte les



graphismes originaux. Rappelons le principe du jeu : vous dirigez une grenouille et le but est de rejoindre la partie haute de l'écran, sans se faire écraser par les voitures ou de se noyer. AHL en frétille d'avance.

■ **Centipede.** Dans la série, on prend les mêmes et on recommence, voici Centipede, un titre qui, à l'époque, avait fait des ravages irréversibles dans les neurones d'AHL. On dirige un tireur en bas de l'écran, pour éliminer le ver de terre qui descend avant qu'il n'atteigne le sol. Prochainement sur GBC.

■ **Break Out.** Ce casse-briques ancestral va bientôt débarquer sur Game Boy Couleur. Son principe, une raquette qui renvoie une boule pour casser des briques, est indémodable et devrait séduire ceux qui sont trop jeunes pour le connaître.

Quelques options viendront pimenter le jeu, comme les modes 2 joueurs, 2 boules ou encore miniraquette. Une bonne idée qui fera mal au porte-monnaie d'AHL !

DREAMCAST

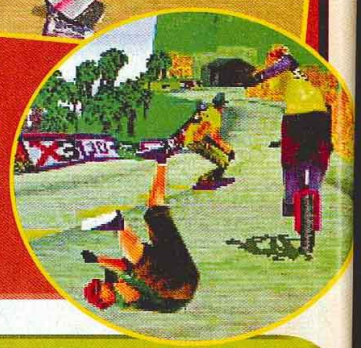
■ **COOLBOARDERS.** Le meilleur jeu de snowboard de la PS va bientôt débarquer sur Dreamcast. On n'en sait pas plus pour l'instant, mais voilà quelques photos pour vous mettre l'eau à la bouche. Allez UEP Systems !

■ **GUN DC DÉFECTUEUX ?** Le Gun livré avec The House of the Dead 2 semble poser quelques problèmes de précision. Certains joueurs considèrent qu'il a tendance à porter à gauche. Il paraît que le problème est surtout perceptible en mode Training où la précision au pixel près est requise. Certains petits malins ont réglé le problème en ouvrant leur Gun et en réajustant la lentille artisanalement. Une opération très risquée qui pourrait endommager l'accessoire ! Alors, simple rumeur ou réel vice caché ?

■ **ÉMULATEUR SAT/DC.** Le mois dernier, les poissons d'avril ont investi le Net et la presse spécialisée. Entre l'adaptation de FFVII sur Atari 2600, la photo de la Playstation 2 et la pub pour Lord Games dans nos colonnes, le plus beau poisson revient à l'annonce "officielle" d'un émulateur Saturn pour la Dreamcast. Cet accessoire quasi miraculeux devait permettre à la Dreamcast de lire tous les jeux Saturn. La farce était plus que crédible, surtout après la communication des spécifications de la Playstation 2.

Xtreme 3

Le troisième épisode des X-Games (le quatrième si l'on compte Pro Boarders) se place sous le signe de l'été (ce sont donc les Summer X-Games). Les nouveautés semblent majoritairement techniques avec de la Motion Capture effectuée avec les meilleurs pros américains (Andy MacDonald, Chris Potts, etc.). Au sommaire des différents modes : Season, Time Trial, Freestyle, Exhibition, et bien sûr un mode 2 joueurs en écran splitté. D'après les écrans, le jeu semble magnifique. De plus, les grandes marques de glisse proposeront leur matos. Parmi elles, Salomon, K2, Toy Machine Santa Cruz, pour ne citer que les plus célèbres. On est impatients de voir ça...

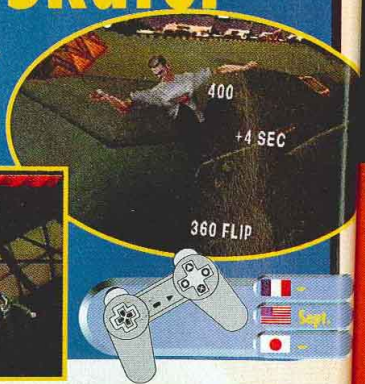


Supreme Snowboarding

La neige est devenue un genre à part entière. Supreme Snowboarding est actuellement en préparation pour Dreamcast et PC. Quand nous avons vu les écrans, nous n'avons pas résisté à l'envie de vous les montrer. Prévu pour la fin 99, ce titre est signé Housemarque. Jusqu'à présent, cette société finlandaise était spécialisée dans le PC, avec des jeux comme Stardust, The Reap et Alien Incident.

Tony Hawk's Pro Skater

Neversoft, l'équipe qui a développé Apocalypse (édité par Activision) se recycle dans le skate. Pour l'occasion, Tony Hawk (une très grosse pointure dans le milieu) a prêté son nom au jeu. Vous pourrez vous promener partout dans les niveaux. Skate-park, half-pipe, descentes... Ce sont plus de dix circuits truffés d'obstacles qui vous permettront de réaliser des tricks, en combinant les boutons L et R. A première vue, les graphismes ont l'air franchement épatants. Les joueurs qui n'étaient pas satisfaits de Street Skater pourront peut-être se consoler avec ce titre très prometteur.



No Fear Downhill Biking

On a enfin pu jouer à une version avancée de ce jeu, qui attise tant de curiosités ! Au guidon d'un VTT, on incarne les plus grands champions de la discipline, et on dévale des pentes complètement folles. Pour pédaler, il faut appuyer frénétiquement sur un bouton. Un autre sert à se baisser afin de prendre de la vitesse dans les pentes. Enfin, un dernier peut être utilisé pour freiner et déraper. On vous en dira plus le mois prochain.

+ DE 15000 ASTUCES

DES NOUVEAUTÉS CHAQUE SEMAINE

L'ÉQUIVALENT DE 4000 PAGES !

POUR EN SAVOIR PLUS

POUR ALLER PLUS LOIN

POUR ÊTRE PLUS FORT

TOUT, TOUT, TOUT POUR TRICHER GRAVE GRAVE

AVÉ DES CONCOURS À TOMBU PAR TERRE !

100% DES SOLUTIONS SONT D'ABORD CHEZ NOUS

ACCÈS RAPIDE ÉCRANS INTERRUPTIBLES

L'INFO JEUX VIDÉO À PRIX POWER-FRACA
3615 JEUVID
0,85 F/MN

quand tout est foutu
3615 ASTU

et quand rien ne va plus
3615 SOLU

2,23 F/mn Nudge Interactive

LES TOUS PREMIERS SUR LES TOUS DERNIERS JEUX

VROOUMM !

■ **Road arrache.** Electronic Arts a revendu sa licence de Road Rash à THQ pour la version N64. Cette dernière devrait voir le jour en automne 99 et inclurait un mode 4 joueurs, avec des nouveaux persos, des circuits inédits, ainsi que de nouvelles armes.

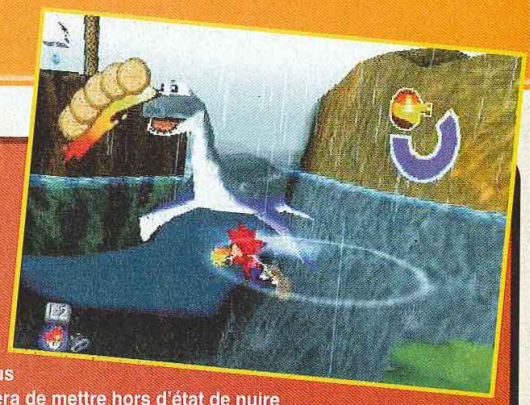
■ **Castrol-Honda.** On continue dans les jeux de motos avec Castrol-Honda Superbike Racing. Intense Interactive, sous l'aile d'Electronic Arts, planche en ce moment sur ce jeu incluant plus de 14 courses, sur des Honda RC-45. Sortie prévue en juin aux Etats-Unis.

■ **D.I.R.T.y.** D.I.R.T., de Funcom, vous propose de vous rouler dans la boue à dos moto ! Sur les douze circuits au programme, cinq sont dédiés au motocross, quatre au supercross et trois à l'enduro. On pourra faire des sauts monstrueux, sous des conditions météo

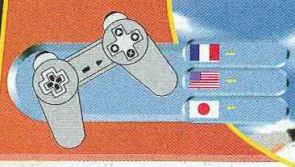
variées, et dans plusieurs catégories : 125, 250 et 500. Visuellement, la 3D a l'air de tenir la route et les motos sont assez belles. La date de sortie est encore inconnue.

■ **Re-voltez-vous !** Les voitures radioguidées ne sont pas tellement représentées sur console. Après RC Pro Am, voilà Re-Volt, d'Acclaim. Vous pourrez concourir sur 18 circuits (14 en solo et 4 en mode Mulijoueur). Il faudra aussi faire face aux "ennemis" naturels qui barreront la route : mômes, chats, chiens et autres sales bêtes... Sortie dès cet été.

Ape Escape



Un nouveau jeu d'aventure des laboratoires de Sony a fait un petit scandale au Japon lors de sa présentation. Dans cet action-RPG en 3D libre, vous incarnerez le jeune garçon Spike. Votre mission sera de mettre hors d'état de nuire l'ignoble Spector, sa machine à remonter le temps et ses infâmes chimpanzés échappés du zoo. Pour capturer les quadrumanes, approchez-vous d'eux et enfermez-les dans un filet. Le scandale vient de certaines scènes de "massacre de singes", qui ont choqué par leur violence. Exploitant entièrement le Dual Shock et les commandes analogiques, le jeu utilise même le bouton L3 (quand vous appuyez sur la boule analogique). Ape Escape se compose de 25 niveaux, divisés en 8 mondes. Pour l'instant, Sony n'a pas encore annoncé de date précise pour la sortie.



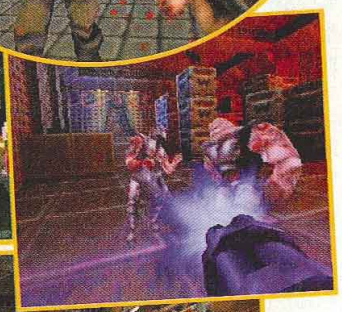
Canal+ Football 99

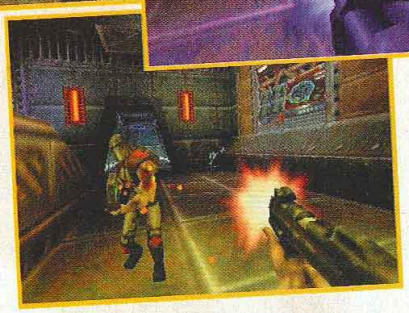
La chaîne du foot (et du porno) se met activement au jeu vidéo. Après le catastrophique Rushdown, Canal+ lance son jeu de football. Aux choix, vous pourrez sélectionner 32 équipes européennes, et 32 autres réunissant les meilleurs joueurs des 50 dernières années (on nous annonce 3 200 participants !). Les commentateurs sont bien sûr des vedettes de la maison, comme Hervé Mathoux, présentateur de "Jour de foot", et l'inattendu Jules-Edouard Moustic (vous savez, CNNN qui passe dans "Nulle part ailleurs"). Ça promet de bonnes surprises...

Speed Freaks

Verra-t-on un jour un Mario Kart sur Playstation ? Speed Freaks se propose de relever le défi. Le jeu clone fidèlement son modèle, avec des petits véhicules, des persos marrants, des armes déjantées, et une sacrée dose de bonne humeur. Les couleurs pètent et les effets visuels font honneur à la Playstation. Reste à savoir s'il sera aussi fun et maniable que son illustre concurrent. Prochainement en test dans Consoles+.

QUAKE 2

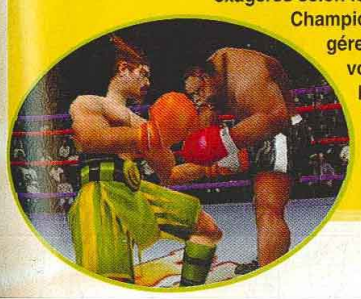




● L'un des doom-like les plus réussis sur PC arrive en force sur N64. Gore et fun à la fois, Quake 2 se démarque surtout par un mode Multijoueur décapant. Sur PC, ce jeu est devenu rapidement le roi des jeux en réseau, grâce aux nombreuses cachettes et aux diverses armes disponibles.
Dans une ambiance futuriste et captivante, les ennemis sont dotés d'une bonne intelligence artificielle, et avant de mourir, certains essaient de vous décocher un dernier coup.
C'est donc avec grand plaisir que nous attendons Quake 2 sur N64, adapté par Activision. Fidèle la tradition, on aura droit à un écran splitté en quatre pour jouer à plusieurs. Espérons qu'il se révélera comme un digne successeur de GoldenEye et de Turok 2.

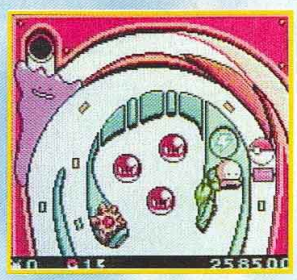
Ready 2 Rumble Boxing

Ready 2 Rumble Boxing pourrait bien être le premier jeu de boxe sur Dreamcast. C'est Midway qui se cache derrière ce projet, dans lequel on pourra incarner plus de vingt boxeurs aux mouvements réalistes ou complètement exagérés selon les styles. Le mode Championship vous permettra de gérer la carrière d'un boxeur en vous mettant dans la peau de l'entraîneur. Sortie prévue aux Etats-Unis pour cet automne.



VIBRO-BOY

■ **Vibro-Game Boy.** Bonne nouvelle pour les amateurs de bonnes vibrations. Nintendo prépare une nouvelle révolution pour sa portable. Outre un projet de Game Boy croisée à un Palm Pilot, on attend pour le 14 avril Pokemon Pinball. Ce titre a pour mission de



tester le marché avec un jeu intégrant un pack de vibration. Le prix de vente du jeu (180 F) n'étant pas affecté par cet accessoire, on devrait le voir se généraliser si le public répond aux attentes de Mario. Cette simulation de flipper se présente comme

une sorte de Devil Crush (nostalgie...) regroupant les 151 bestioles dans des successions d'écrans et de bonus stages. Il faudra toutes les attraper ! A noter que deux versions (Red & Blue) sont intégrées dans la même cartouche.

MANGAS+

■ **BT X 4.** Une série toujours aussi lamentable et qui ne s'arrange pas avec le temps. Même un fan de "Saint Seiya" ne peut qu'éprouver du dégoût pour ce sous-produit.

■ **Conan 13.** Honte sur vous si vous ne connaissez pas cette série ! Car, malgré la construction répétitive des histoires, "Conan" ne nous lasse toujours pas. Un must pour les fans de "Sherlock Holmes" ou d'Agatha Christie.

■ **Adolf.** Cet excellent manga du maître Tezuka continue sur sa lancée. Une série assez dure, mais à ne pas manquer.

BOUDDHA

● Voici le huitième et dernier volume de "Bouddha" (il fallait bien que ça se termine un jour, mais la mort de Bouddha plus la fin du manga, ça fait beaucoup pour un Panda !). "Bouddha" n'est vraiment pas un manga comme les autres, il a une autre dimension, plus métaphysique. L'histoire du Bouddha est riche d'enseignements, et l'auteur est resté le plus possible fidèle à cet esprit, en y mettant tout son cœur. Si les œuvres de Tezuka dépassent le simple manga, c'est que cet homme avait un véritable génie pour raconter des histoires. "Bouddha" est sans doute son œuvre la plus touchante (avec "Adolf"). A lire impérativement si l'on s'intéresse au bouddhisme, à l'Asie, aux mangas, ou tout simplement au monde qui nous entoure.

Le Bouddha, même aux portes de la mort, continuera d'enseigner aux hommes.

Flag Fighter

La tournure prise par ce manga est surprenante. Après un départ très classique, on bifurque vers la baston, très jeu vidéo, dans l'esprit Street Fighter. Un groupe d'ados, plutôt doués en arts martiaux, affronte le monde corrompu des adultes dans des combats underground organisés dans la rue. Les clichés les plus éculés côtoient des idées très intéressantes. Au final, ce n'est pas un chef-d'œuvre mais ça se lit bien.

Les combats sont bien découpés, dans un esprit très jeu vidéo.

3x3 Eyes

Dans ce huitième volume, Paï et Yakumo se retrouvent enfin. Yakumo parvient à délivrer Paï de la secte qui la gardait prisonnière, et ça ne se passe pas sans combats, bien entendu. Il récupère également de puissants alliés : des animaux qu'il invoque comme des sorts. Un nouveau personnage fait d'autre part son apparition. Il utilise un type de magie très connue au Japon qui consiste à inscrire les sorts sur un morceau de papier avant de les lancer au vent. La saga continue, la recette reste la même, mais on en apprend de plus en plus sur les Sanjiyans.

Pai et Yakumo devront affronter encore pas mal d'épreuves.

Renseign
ta boutiq
FRANCE
01 Belley
01 Bourg-en-Bresse
01 Ferney Voltaire
02 Chauny
02 Soissons
05 Gap
06 Mandelieu
06 Menton
07 Annonay
12 Rodez
13 Aix-en-Provence
13 Fos-sur-Mer
13 Istres
13 Salons-de-Provence
14 Bayeux
14 Honfleur
14 Lisieux
15 Aurillac
17 La Rochelle
17 Royan
17 Saintes
19 Brive
21 Dijon
22 Lamballe

SPECIAL 5ème ANNIVERSAIRE

Difintel - Micro

JEUX VIDEO - MULTIMEDIA - TELEPHONIE - D.V.D

5 ANS

5 SUPER CADEAUX À SAISIR DANS NOS BOUTIQUES !

1 Coffret OLA ou 1 Kit MOBICARTE ACHETÉ...

...EN CADEAU ! 1 Jeu Vidéo au choix*!

*Jeu vidéo offert par Difintel-Micro et France Télécom Mobile.
• Parmi ceux proposés en magasin.
• Offre valable jusqu'au 10 juin 99, sur la gamme Ola et Mobicarte, hors pochette Mobicarte.

Vous aimez le jeu et vous avez des talents de stratège ?

Découvrez... MAGIC L'Assemblée

La seule limite de ce jeu de cartes et de stratégie : votre imagination

...GRATUIT*!

Wizards OF THE COAST

Rendez-vous dans les magasins Difintel-Micro, un échantillon du jeu de découverte Portal* vous sera remis gratuitement sur présentation de cette annonce ! Ce jeu de découverte pour 2 est la première étape dans le jeu !...

...A VOUS DE JOUER !

* Dans la limite des stocks disponibles.
• Offre réservée à 1 jeu de découverte par personne (même nom, même adresse), sur présentation du magazine.
• Wizards of the Coast, Magic : L'Assemblée, et Portal : Second Age sont des marques déposées de Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

-35F de REMISE* EXCEPTIONNELLE !

Dès votre 1er achat* sur présentation de ce magazine

*(valable sur l'achat d'un jeu vidéo d'occasion d'une valeur de 150 Frs minimum).

• Parmi ceux proposés en magasin.
• Offre valable jusqu'au 10 juin 99.
• Offre non cumulable.
• Sur présentation du magazine.

1/2 Heure de jeu en réseau OFFERTE*!

N°1 DU JEU EN RÉSEAU EN FRANCE

• Offre valable jusqu'au 10 juin 99.
• Offre non cumulable.
• Sur présentation du magazine.

A ne pas manquer... EN CADEAU !

pour l'achat d'un lecteur PHILIPS DVD **RECEVEZ* 5 FILMS DVD** à choisir dans la sélection Warner Home Video

• Liste des lecteurs DVD concernés en boutique.
• Offre valable jusqu'au 10 juin 99.
• Offre non cumulable.
• Sur présentation du magazine.

* Photos non contractuelles.

* Dans les boutiques participant à l'opération.

Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe ! + de 155 magasins

FRANCE

01	Belley	04 79 81 00 34	24	Bergerac	05 53 73 30 28	43	Valse-Près-Le-Puy	04 71 04 26 91	69	Lyon (Bème)	04 72 78 60 84	83	Toulon	04 94 91 17 91
01	Bourg en Bresse	04 74 23 13 54	24	Périgueux	05 53 53 55 54	44	Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00	69	Villefranche/Saône	04 74 07 11 50	84	Carpentras	04 90 60 10 11
01	Ferney Voltaire	04 50 40 43 43	25	Pontarlier	03 81 39 81 81	45	Orléans	02 38 62 76 76	71	Digoun	03 85 53 75 73	84	Orange	04 90 34 47 13
02	Chauny	03 23 38 00 10	25	Montbelliard	03 81 94 17 09	47	Agen	05 53 77 38 39	71	Macon	03 85 39 09 52	84	Valréas	04 90 28 12 00
02	Soissons	03 23 59 18 18	26	Valence	04 75 78 09 68	47	Agen 2	05 53 77 28 08	71	Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49	85	Challans	02 51 49 77 92
05	Gap	04 92 52 72 74	27	Le Neubourg	02 32 07 00 35	47	Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 44	71	Le Creusot	03 85 55 08 02	86	Poitiers	05 49 41 77 45
06	Mandelieu	04 93 93 54 33	28	Chartres	02 37 36 44 22	51	Chalons en Champ	03 26 68 49 49	72	Le Mans	02 43 82 08 14	87	Limoges	05 55 33 74 43
06	Menton	04 93 28 26 55	28	Chateaudun	02 37 44 92 00	51	Mourmelon-Le-Grand	03 26 66 49 49	73	Chambery	04 79 62 27 22	89	Auxerre	03 86 72 95 60
07	Annonay	04 75 32 42 53	30	Ales	04 66 52 44 66	54	Nancy	03 83 30 45 67	74	Annecy	04 50 52 86 02	91	St Germain les Corbeil	01 60 75 93 00
12	Rodez	05 65 67 06 15	31	Fenouillet	05 61 70 81 05	55	Verdun	03 29 86 78 08	75	Paris 17ème	01 47 64 15 98	92	Neuilly sur seine	01 47 45 17 97
13	Aix-en-Provence	04 42 20 67 18	33	Arcachon	05 56 83 58 23	56	Locminé	02 97 60 01 57	76	Rouen	02 35 73 68 50	92	Levallois Perret	01 47 48 05 93
13	Fos-sur-Mer	04 42 05 96 88	33	Bordeaux	05 56 79 05 52	56	Lorient	02 97 35 08 91	77	Chelles	01 64 21 55 44	93	Bagnolet	01 49 72 74 01
13	Istres	04 42 55 31 95	33	Libourne	05 57 25 08 85	57	Forbach	03 87 88 67 16	77	Fontainebleau	01 60 71 91 14	93	Livry Gargan	01 43 30 24 25
13	Salons-de-Provence	04 90 56 62 30	34	Agde	04 67 21 32 71	57	Metz	03 87 74 65 70	77	Lagny	01 64 12 34 81	93	Montreuil	01 48 97 08 54
14	Bayeux	02 31 51 00 99	35	Fougères	02 99 94 21 00	57	Thionville	03 82 53 80 81	77	Meaux	01 64 34 29 08	93	Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
14	Honfleur	02 31 89 75 00	37	Tours	02 47 75 50 01	60	Beauvais	03 44 48 53 60	77	Nemours	01 60 55 77 28 08	93	Villemomble	01 48 55 21 69
14	Lisieux	02 31 63 07 77	38	Grenoble G.Place	04 76 09 26 88	60	Chauny	03 44 43 73 42	77	Pontault Combault	01 60 29 53 76	94	Cachan	01 47 40 08 15
15	Aurillac	04 71 43 56 56	38	Grenoble C.Bernat	04 76 43 27 93	61	Alençon	02 33 26 11 00	78	Elancourt	01 30 13 87 30	94	Charenton/Bercy 2	01 43 78 69 30
16	La Rochelle	05 46 51 86 86	38	Bourgoin	04 74 43 29 53	61	Argentan	02 33 67 29 00	78	Maisons Laffitte	01 39 62 48 34	94	Maison Alfort	01 48 93 35 14
17	Royan	05 46 22 15 04	38	Grenoble	04 76 43 27 93	61	L'Aigle	02 33 34 27 00	78	Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76	95	Argenteuil	01 30 76 17 17
17	Saintes	05 46 93 51 75	38	Voiron	04 76 67 46 95	62	Calais	03 21 19 07 00	78	Poissy	01 30 06 06 88	95	Sarcelles	01 39 92 47 16
19	Brive	05 55 24 47 87	39	Dole	03 84 72 68 67	62	Lens	03 21 78 75 40	78	Versailles	01 39 24 13 00	97	Guyanne	05 53 77 28 08
21	Dijon	03 80 70 15 79	39	Lons Le Saunier	03 84 24 41 59	64	Biarritz	05 59 24 39 07	79	Partenay	05 49 94 10 27	97	Cayenne	05 94 28 23 28
22	Loudeac	02 96 66 02 05	40	Dax	05 58 56 29 03	65	Lourdes	05 62 42 30 68	81	Albi	05 63 49 02 99	97	Fort de France	05 96 70 79 87
			41	Vendôme	02 54 67 00 90	66	Perpignan	04 68 35 54 98	81	Castres	05 63 35 19 86	98	Nouméa	00 687 26 43 34
			42	St Etienne	04 77 49 00 69	67	Haguenau	03 88 63 88 36	83	St Raphael	04 94 82 29 00			

SUISSE
• 3 magasins.

ESPAGNE
• 10 magasins.

BELGIQUE
• 1 magasin : Mons. 065 84 60 38.

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM
• Arles • Avalon • Castres 2 • Cherbourg • La Fleche • La Réunion • Langon • Lens • Marseille • Muret • Plaisir • Quimper • Romans • Sète • Villers Cotterets.

ITALIE
• 1 magasin : Turin.

MAROC
• 1 magasin : Casablanca.

PORTUGAL
• 1 magasin : Lisbonne.

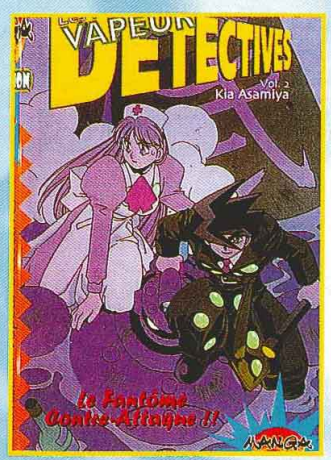
esprit design

MANGAS+ 2.0

■ **Les Chevaliers du Zodiaque 15.** On attend la fin de "Poseïdon" avec impatience, pour pouvoir avancer dans les volumes inédits en France.

■ **Cobra 9.** On arrive enfin aux volumes inédits après "Salamander", là où la série télé s'était arrêtée. Dommage que l'éditeur Dynamic Vision soit trop rachot pour nous envoyer ses mangas, car "Cobra" est une série fantastique que nous avons toujours plaisir à lire.

■ **Vapeur Detectives 2.** Pas de grosse surprise pour ce manga assez léger. Il n'est ni passionnant à la lecture ni fascinant graphiquement. Les parodies de quelques séries fonctionnent bien, mais l'ensemble souffre d'une certaine fadeur.



You're Under Arrest

Les aventures de nos deux pervenches préférées continuent. On retrouve le couple explosif, avec Natsumi, l'extravertie qui aime la bagarre, et Miyukii, la dingue de mécanique. Les enquêtes sont toujours aussi farfelues et assez marrantes. Le dessin, très agréable, est l'œuvre de K. Fujishima, le mangaka auteur de "Oh My Goddess". Un volume très sympa.

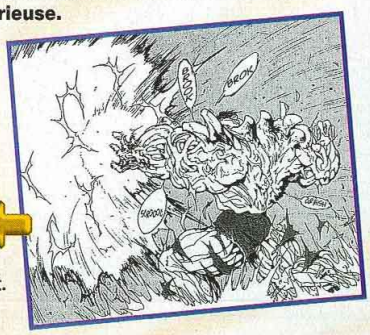
A votre avis, qui est qui ?

Slam Dunk

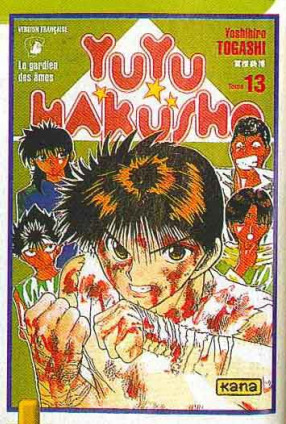
Voici enfin le premier volume des aventures de Sakuragi. C'est l'histoire d'un "fulio", un mauvais garçon, bagarreur. Lorsqu'il était collégien, il a commandé à une bande de voyous, et a établi un record en se prenant cinquante "râteaux" consécutifs (c'est bien simple, il n'a jamais réussi à sortir avec une gonzesse !). Las, il prend donc le taureau par les cornes, et va s'inscrire au club de basket du lycée Shohoku. Mais il ne connaît rien au basket, et lors d'un duel contre le capitaine de l'équipe, il commence par le tacler ! "Slam Dunk" ne visite pas le sport comme Jeanne et Serge ("Attacker You") ou Olive et Tom ("Captain Subasa"). Il laisse la part belle à l'humour et à la baston. Pas du "DBZ", mais de la baston de rue comme dans "Rockedenashi Blues" ou "Bi Bop High School". Bref, "Slam Dunk" constitue un cocktail revigorant à ne surtout pas manquer !

YUYU HAKUSHO

● Ce quatorzième volume de "YuYu Hakusho" marque une période de transition. Le grand tournoi des arts martiaux est terminé et notre équipe de héros en est sortie victorieuse. Après une si grande épreuve, place à la récupération avant d'affronter des dangers encore plus grands. C'est un peu l'escalade à la "Dragon Ball", mais pour l'instant l'intérêt perdure.



Yusuke remporte finalement son combat, mais d'autres monstres encore plus puissants l'attendent.



L'ensemble a un petit air de "DBZ"... Normal.

la durée de la communication dépend de l'article
H3L RC 393307855

Sans CB ni Chèque

Recevez chez vous, sous 48 h, toutes les nouveautés Nintendo 64 et Playstation de votre choix, sans carte bancaire ni chèque, simplement en vous connectant au **3617 STORE** et en nous laissant votre adresse de livraison. C'est simple, vous ne payez que par la communication (5,57 F / mn)*

Playstation

Monaco Grand Prix Simulation Racing 2

Les Razmoket - Astérix - Big Air - Need For Speed - A Bug's Life

Astérix - Gex contre Rex - Bust-A-Move 4 - Akuji The Heartless

Rival Schools - WCW nWo Thunder - Colony Wars Vengeance

Tiger Woods 99 - Devil Dice - Yannick Noah All Star Tennis '99

Civilization 2 - C3 Racing Car Constructor Championship

Wild Arms - Small Soldiers - Invasion - Megaman Battle & Chase

Spyro - Apocalypse - Tomb Raider III - Breath of Fire 3 - Tekken 3

Center Court Tennis - NBA Jam 99 - 1080° Snowboarding - Turok 2

Wipeout 64 - Topgear Overdrive - WCW vs nWo World - XG2

The Legend of Zelda, Ocarina of Time - G.A.S.P. !!

Bust-A-Move 3DX - Mission Impossible - NFL Quarterback Club 99

Spacestation Silicon Valley - Superstar Soccer 98 - Body Harvest

Banjo et Kazooie - F-1 World Grand Prix - Virtual Chess 64 - Forsaken

GT 64 Championship Edition - Topgear Rally - Goldeneye 007

Buck Bumble - Star Wars Rogue Squadron - Wetrix

Nintendo 64

* la durée de la communication dépend de l'article

3617 STORE

HSL RC 393307855

CHEZ SEGA

■ **Syndrome Pentium III.** Dans la série "Big Brother vous regarde", on a découvert que les DC étaient marquées. Explication : chaque processeur SH4 possède un numéro de série unique qui permet d'identifier tout de suite un utilisateur quand il se connecte au Web, dans le but de mieux étudier et servir les joueurs. La chose avait fait scandale pour le Pentium III. Sega fait le mort. Il est vrai que Sonic ne veut pas trop diffuser la nouvelle.

■ **July la daube.** La vérité est enfin dévoilée sur la première daube de la DC ! Il s'agit bien d'un jeu Saturn, converti tel quel. Ce qui expliquerait que les rares scènes cinématiques du jeu soient aussi pourries. Tsss...

■ **Sega Rally.** Sega a sponsorisé une Subaru pour concourir au dernier Rally du Kenya. La voiture a terminé en troisième position des voitures de série.

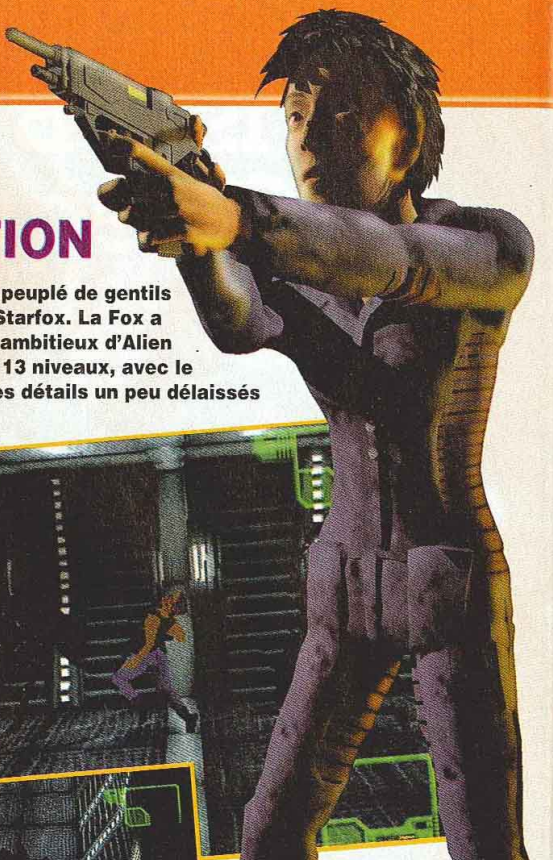
■ **Hit-parade.** Au Japon, les ventes de la DC ont baissé pour passer sous la barre des 10 000 unités par semaine. La machine est ainsi distancée par la N64 que ses résultats placent juste derrière la Game Boy et la Playstation.

■ **Pas assez de place !** Yu Suzuki aurait déjà écrit seize épisodes de son Shenmue. Aura-t-on droit à une saga en seize volets ? On sait déjà que le jeu sortira en deux parties (une en juin et l'autre en fin d'année). Dans le même genre, D2 tiendrait désormais sur trois CD-rom.

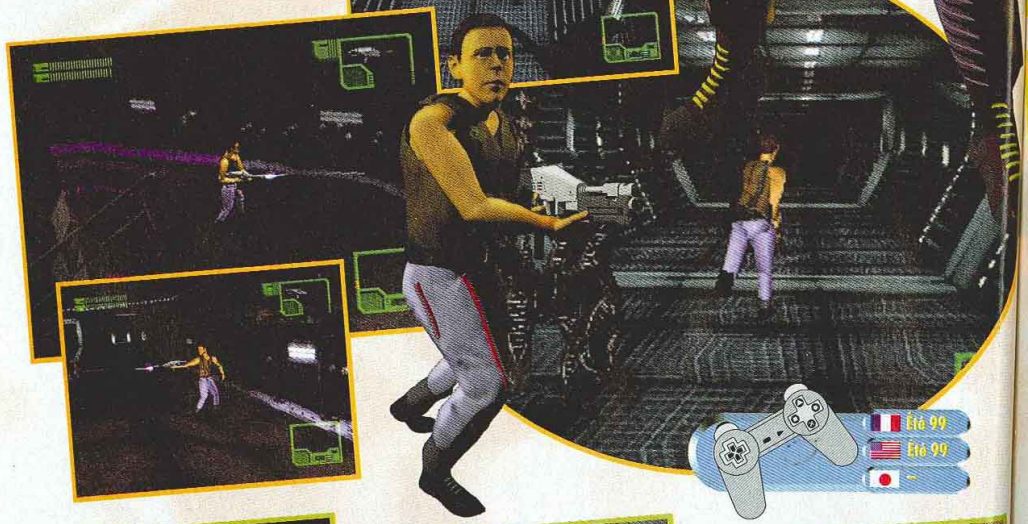
■ **MDK2.** Interplay remet ça. Après l'excellent Baldur's Gate sur PC, Bio Ware Corp sera en charge du projet MDK2 sur DC et PC. On pourra incarner trois persos au choix : Kurt, Max ou Dr Hawkins. Sortie en automne 99 aux Etats-Unis.

Le retour de Ripley

ALIEN RESURRECTION



● **Le monde d'Argonaut n'est pas seulement peuplé de gentils persos niais à la Croc et de justiciers genre Starfox. La Fox a décidé de confier à cet éditeur le projet très ambitieux d'Alien Resurrection. Dans ce jeu de blast en 3D sur 13 niveaux, avec le perso vu de dos, le scénario exploite quelques détails un peu délaissés dans le film. Le lieutenant Ripley et ses mercenaires doivent anéantir les clones de Ripley, et s'échapper du vaisseau "Auriga", infesté d'aliens. On pourra incarner tour à tour, Ripley bien sûr, mais aussi les autres protagonistes, comme Johner, Call, Christie, et DiStephano. Chaque perso bénéficiera de dons particuliers pour passer les pièges. Quelques énigmes et puzzles corseront viendront corser l'aventure, et l'arsenal militaire déployé ne pourra que satisfaire les gros bourrins. Enfin, nombre des acteurs du film ont prêté leur voix, histoire de vous plonger dans l'ambiance plus intensément.**



Harrier 2001

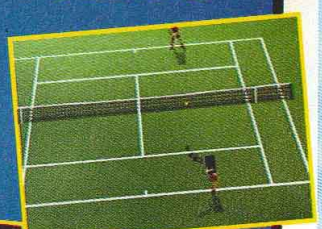
Video System avait déjà signé AeroFighters Assault et F1 World Grand Prix. Des titres dont la qualité est assez inégale. Avec Harrier 2001, on peut s'attendre au pire comme au meilleur. Il s'agit d'un jeu de combats aériens que vous mènerez aux commandes d'un Marine AV-8B Harrier. Cet engin génial peut décoller verticalement (comme un hélicoptère), mais son pilotage est extrêmement difficile. D'ailleurs, l'aspect simulation sera plus prononcé que dans AeroFighters Assault. Le jeu sera composé de 50 missions (20 en Training et 30 en Combat), dans des environnements divers, comme la Grèce, Cuba et Hawaï.

Point Blank 2

Le jeu de tir le plus délirant de Namco (son nom original était Gunbarl) s'apprête à faire son retour sur Playstation, après une sortie japonaise discrète (voir C+85). En tout cas, l'esprit restera le même, à savoir des épreuves de tir complètement folles, avec, dans le rôle des victimes, Mister Dan et Mister Don. L'adresse, la rapidité, la lucidité et la précision seront nécessaires pour réussir. Le mode RPG a disparu et fait place à un parc d'attractions, moins prise de tête. Il sera bien sûr compatible avec le Guncon.

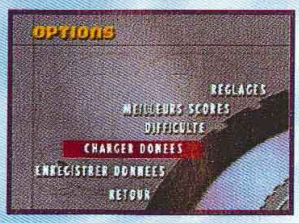
Anna Kournikova's Tennis

Avec peu d'artifices superflus, le premier Smash Court Tennis avait séduit par sa simplicité et sa maniabilité hors du commun. Le deuxième volet arrive enfin sous nos latitudes. Testée dans C+84, cette version européenne bénéficiera du parrainage de la jeune championne Anna Kournikova. Globalement, par rapport au premier épisode, on trouve plus de joueurs, de courts et des décors améliorés. Ce deuxième volet ravira ceux qui ne jurent que par le vieux Final Match Tennis sur NEC.



COQUILLETTES

■ **Colin McRae Rally.** Les fans de ce fabuleux jeu de rallye auront sûrement remarqué qu'il manque un



"n" dans le menu d'options du jeu, où "données" est écrit "donées". Ben, alors ?

Dead or Alive. Dans la version française de ce jeu de baston sorti il y a quelques mois, une grosse étourderie (ou une petite économie) a rendu malheureux un bon paquet de joueurs. Dans le mode Training, l'intitulé des coups n'a pas été traduit. Gênant quand on doit tous les réussir pour gagner des bonus ! Bon courage pour essayer de comprendre les indications en japonais

comme "se baisser, dans le dos de l'adversaire, en sautant" ou "les chopes enchaînées..." Ce ne sont pourtant pas les traducteurs qui manquent !

Oubli. Dans le numéro 87 de Consoles+, à propos du test de Beetle Adventure Racing, on a oublié de préciser qu'il y a, en plus des trois circuits cités, neuf arènes de jeu à la Mario Kart. Pour les obtenir, il faut finir premier à toutes les courses dans le mode Championnat, et récolter toutes les caisses afin d'accumuler 100 points sur 100. Voilà, c'est réparé.

BABEL WEB

■ **Pac Man is still alive.**
Rares sont ceux parmi vous qui ont connu le tube "Pac Man Fever" sorti en 1981, en 45 tours. Bukner et Garcia, les deux compositeurs de la chanson, reviennent sur scène et sortent au mois de mai plusieurs de leurs titres sur CD. On retrouve donc le fameux "Pac Man Fever" ainsi qu'une version inédite de "Frogger". Un extrait en Real Audio des chansons est disponible sur le site suivant :
www.bucknergarcia.com

■ **Vade retro (games),**
Satanas ! Le site du Hollandais Atila, spécialisé dans l'émulation de jeux Neo Geo et de jeux d'arcade Mame, est mis à jour quotidiennement et comporte bon nombre d'informations importantes sur les dernières versions des émulateurs disponibles. En plus, c'est un ami !
www.retrogames.com

■ **MCM, c'est Net.**
La chaîne musicale MCM vient d'ouvrir un site sur le web. On y trouve bien évidemment l'actualité musicale (concerts, albums, tournées...) ainsi que tous les programmes de la chaîne. Et puisque l'on parle de MCM, sachez qu'elle diffusera, le dernier week-end de chaque mois jusqu'à cet été, un extrait inédit de l'épisode I de "Star Wars". Interview de Georges Lucas, trucages, effets spéciaux... Tout le programme est sur le site :
www.mcm.net

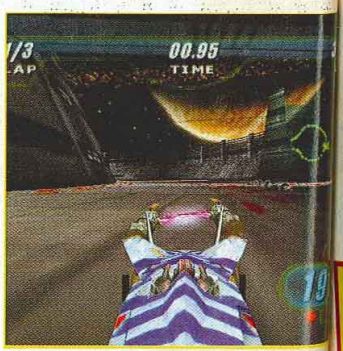
■ **Star Wars Episode I**
Pour tous ceux qui n'auront pas la chance d'être aux Etats-Unis le 19 mai prochain pour la sortie de "Star Wars Episode I", le site officiel de Star Wars propose des photos du film et du tournage mises à jour fréquemment ainsi que plusieurs extraits du film : la bande annonce officielle et le "making-of" du film.
www.starwars.com

STAR WARS :

Les fans de la trilogie Star Wars peuvent se réjouir : trois Star Wars au programme... Tout commence par la sortie du film le 19 mai aux Etats-Unis ainsi que deux jeux inspirés de ce dernier : Episode I Racer et The Phantom Menace. Et dire qu'en France, on a droit à Drucker à la TV... Y a pas de justice !

Star Wars
EPISODE I RACER

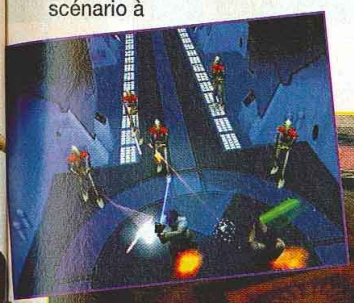
Les Américains ont bien de la chance ! Non seulement l'épisode I de "Star Wars", "The Phantom Menace", sort le 19 mai prochain aux Etats-Unis dans tous les cinémas, mais il sera suivi quelques semaines après par le jeu Star Wars Episode I Racer, sur Nintendo 64. Le jeu est une simulation à la F-Zero ou à la WipEout 64 dans laquelle le joueur dirige un vaisseau spatial. Tiré d'une des plus spectaculaires scènes du film, le jeu vous place dans la peau du jeune Anakin Skywalker (celui qui deviendra plus tard le terrifiant Darth Vador). 20 véhicules, appelés aussi Podracers, vous conduiront à plus de 600 miles à l'heure (soit près de 1 000 km/h) à travers 8 circuits spectaculaires, le tout à 15 centimètres du sol ! En plus du tracé tortueux des circuits, d'autres obstacles, naturels ou pas, viendront se mettre en travers de votre route : vos adversaires (une vingtaine au total), un lac de méthane en feu, des tunnels antigravitationnels, et des hommes des sables. Début des courses dès la fin du mois de mai en version US Nintendo 64 et à l'automne pour la Playstation.

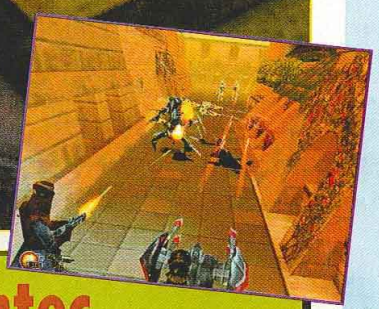


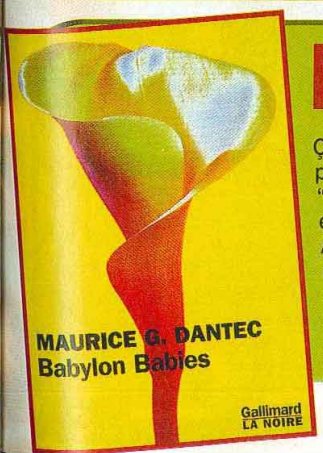
LES JEUX

Star Wars
THE PHANTOM MENACE

LucasArts travaille déjà sur la version du jeu vidéo du nouvel épisode de "Star Wars : The Phantom Menace". Le jeu, entièrement en 3D, ne sortira que sur PC et Playstation. A l'image du film, dont nous ignorons tout du scénario à l'heure où nous écrivons ces lignes, il est très difficile d'avoir la moindre information sur le jeu. Tout ce que l'on sait pour l'instant, c'est que vous incarnerez le jeune Obi-Wan Kenobi, initié par Qui-Gon Jinn (son maître Jedi), qui lui enseignera l'art de maîtriser la Force.
Si le jeu commence dans le vaisseau spatial de la Fédération, le scénario vous transportera sur la planète Naboo, la planète Tatooïne mais aussi dans la capitale de l'univers, Coruscant, siège des Jedi. Au gré des niveaux, vous jouerez successivement les rôles de Qui-Gon, de la princesse Amidala ou encore du Capitaine Panaka.
En plus de votre sabre laser, vous aurez un blaster en main. Début des cours à la fin du printemps.







Dantesque Dantec

Ça n'a rien à voir avec Star Wars, mais c'est ici que l'on avait la place pour vous le dire : Maurice G. Dantec vient de sortir son dernier roman, "Babylon Babies" (Éditions Gallimard). L'auteur de "La Sirène rouge" et des "Racines du Mal" signe à nouveau une œuvre incroyable. Au programme : une jeune schizophrène trimballant une arme biologique révolutionnaire, un mafieux sibérien collectionneur de missiles, des gangs de bikers qui se livrent à des guerres sans merci à coup de lance-roquettes, des technopunks préparant l'Apocalypse... bref, du pur Dantec. Ames sensibles, retirez-vous. Babylon Babies, Gallimard - La Noire, 125 F.

BABEL WEB 2.0

■ **Il y a une vie avant Mario !**
Tous ceux qui se passionnent pour les jeux vidéo ne connaissent peut-être pas l'histoire des jeux vidéo justement. Pour combler vos lacunes, voir à quoi ressemblaient les ancêtres des jeux vidéo, un site et un seul : celui de History of Home Video Games. De 1972 à nos jours, tout est détaillé, décodé et déchiffré pour vous. Le site est rédigé en anglais, mais à la portée de tous. De bien beaux souvenirs en perspective. AHL et Niiico en ont la larme à l'œil !
http://videogames.org

■ **Bleem ! Dans Ta Tete !**
Décidément, il semblerait que Connectix et son émulateur Virtual Game Station pour Mac ont fait, le mot est juste, des émules. Une autre société vient en effet de commercialiser un autre émulateur Playstation, mais pour votre PC cette fois-ci. Son nom : Bleem ! Vendu un peu moins de 25 dollars, Bleem ! se targue d'être compatible plus de 366 jeux Playstation. La liste des jeux s'allonge un peu plus à chaque nouvelle mise à jour. Et puisque qu'une nouvelle ne vient jamais seule, Bleem ! est aussi annoncé sur Macintosh...
www.bleem.com

■ **Game & Watch**
Nintendo, avant de se lancer dans l'univers des consoles de jeux vidéo comme la NES, était le grand spécialiste des Game & Watch. Ancêtres des consoles portables, ces jeux électroniques à cristaux liquides ne proposaient qu'un seul jeu. Bien sûr, l'émulateur PC en propose plusieurs...
www.davesclassics.com

ENCORE SONY

■ **MATSUSHITA AGAIN.** Après la défaite de son Betacam contre le VHS de Matsushita, Sony rallie le camp D-VHS en laissant tomber son projet de Betacam digital. Un officiel de Sony a annoncé au Nikkei Shinbun que l'épisode du Betacam avait failli coûter la vie au groupe. Cette fois encore, l'avance de Matsushita ne pouvant être comblée, Sony a préféré limiter les dégâts en achetant la licence à son ennemi industriel de toujours. Matsushita, géant mondial de l'électronique, vise par le biais de ses filiales (Victor, JVC, Panasonic, National, etc.) le marché du DVD.

■ **TEKKEN 3.5.** Des rumeurs courent actuellement sur une nouvelle version "upgrade" du jeu de baston fétiche de Namco, qui sortirait cet été. Certains persos perdus du deuxième épisode seront de retour, avec des graphismes et des animations améliorés. Namco n'a pas encore fait d'annonce officielle.

■ **CAPCOM SUR PS2.** Des rumeurs courent sur le premier jeu Capcom sur Playstation 2. Fidèle à sa réputation, le Grand Maître de la baston commencerait avec Street Fighter EX 2.

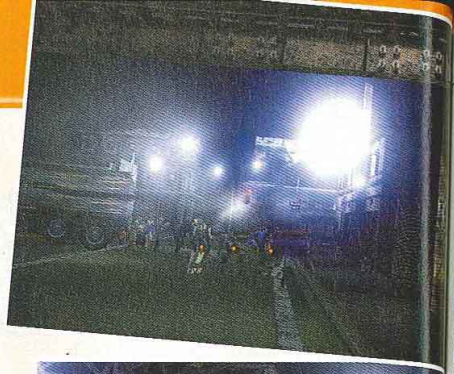
■ **KEEPER 2 ANNULÉ.** Dungeon Keeper 2, qui était prévu sur Playstation, ne verra sûrement pas le jour. Bullfrog a préféré concentrer ses efforts sur la version PC. Le ratage de Populous 3 aurait-il refroidi l'éditeur ?

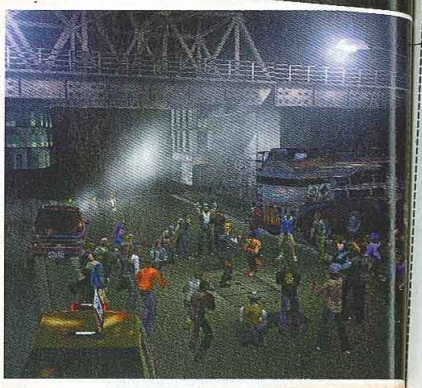
■ **ADAPTATION CINÉMA.** Ça y est, on s'attend tous au raz de marée du film "Wild Wild" West ("Les Mystères de l'Ouest" en français), à sortir en juillet 99. Un jeu sur PS et PC est déjà en préparation, et c'est SouthPeak qui s'en occupe. Avec Will Smith dans le rôle principal, espérons que le jeu s'en sortira mieux que Men in Black.

Baston

TEKKEN ET LA PLAYSTATION 2

● Lors de la présentation de la PS2, le 2 mars dernier, Namco a présenté une démo basée sur Tekken visant à démontrer que la future console de Sony sera capable d'afficher une vingtaine de personnages modélisés, texturés et animés. Le tout dans un décor 3D complexe avec effets spéciaux de rigueur (lumière, reflets, ombrage, etc.), en 60 images par seconde et sans aucun ralentissement. Le programme en lui-même se base sur celui de Tekken 3 grâce à la compatibilité avec la première PS. Depuis, Shenmue sur Dreamcast a démontré des capacités proches. Il demeure que Tekken reste un titre fort pour Sony et se trouve désormais sur la liste des premiers jeux à sortir lors du lancement de la machine. Lequel devrait se produire en l'an 2000, vu les problèmes actuels de production du processeur de la future PS2. Quant au prix de vente de cette dernière, les spéculations les plus folles courent à son sujet. Sega vise les 190 $ pour le lancement américain de sa Dreamcast. La PS2 peut-elle s'aligner ? Cela semble peu probable compte tenu des équipements inclus dans la machine (Mpeg2, USB, Fireware, PCMCIA, DVD-Rom).





Koudelka

Après un Athena peu convaincant, SNK a sorti l'argenterie pour son RPG à la sauce Resident Evil, un certain Koudelka. Dans des décors 2D d'une qualité jamais vue (mieux que Square !), on déplace un personnage en polygones et on suit l'action suivant divers angles de caméra. L'ambiance "horreur" est omniprésente et les combats se déroulent comme dans tout bon RPG.

Buriki One

Dernier jeu à sortir sur la carte d'arcade Hyper Neo Geo 64, Buriki One est une tentative de diversification de la part de SNK sur le terrain des jeux de combat 3D. Fini les séries habituelles et bonjour le sport ! Avec un paquet de disciplines différentes, du karaté au sumo, en passant par le kick-boxing, Buriki One mettra en scène 11 persos dans un univers tout en polygones. Limité par la technologie de la carte, Buriki One s'inscrit dans le créneau des jeux bon marché, et devrait précéder la première flopée des titres du genre tournant sur Naomi – lesquels devraient lui être largement supérieurs. Une adaptation sur Playstation est prévue, mais on n'en sait pas plus pour l'instant...

COMMAND
EN REGLANT
VENEZ DE
NOUVEA
790
CONSOLE
AVEC UNE
DUAL SHOC
CD DE
JEUX VERSION
SYPHON FILTER us
PARASITE EVE RPG us
BRAVE FENCER RPG
XENOGEARS RPG us
FINAL FANTASY 8 RPG
SILENT HILL us
THE LAST BLADE jap
THE KING OF FIGHTERS
SHAOLIN us
SAGA FRONTIER 2 + C
BRIGANDINE RPG us
SONATA RPG jap
STREET FIGHTER ALPHA
ACE COMBAT 3 jap
GUARDIAN CRUSADE R
OMEGA BOOST shoot ja
LEGEND OF LEGAIA us
FINAL FANTASY COLLEC
LEGACY OF KAIN : SOUL R
SHADOW MADNESS us
CLOCK TOWER 2 us
PACK LUNAR SILVER STAR
ERGHEIZ us
CYBERBORG jap
RACING LAGOON RPG ja
PARAPPA THE RAPPER 2
RASETSU NO KEN / shogun
BUST A MOVE 2 jap
LUNAR 2 : ETERNAL BLU
PLAYSTA
occasio
PLAYSTA
ADIDAS POWER SOC
NFL GAMEDAY
SOVIET STRIKE
MDK
RIDGE RACER REVOLU
FIFA SOCCER 97
COMMAND & CONQU
LEGACY OF KAIN
STAR GLADIATOR
NBA IN THE ZONE
TIME COMMANDO
TOCA TOURING CAR
STRICKER 96
COLONY WARS
ADIDAS SOCCER 97
VR POWERBOAT RACIN
G POLICE
NBA IN THE ZONE 2
WING COMMANDER 4
DUKE NUKEM
EXPLOSIVE RACING
NBA LIVE 97
SYNDICATE WARS
NHL 97
TIME CRISIS
HERCULE
CYBERORG JP
RACING
TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT RE

POWER GAMES

3615 POWER GAMES

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Fax : 01 43 79 11 05
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

Nous rachetons vos jeux et vos consoles aux meilleures conditions du marché

27 rue Tupin - 69002 Lyon
Tél.: 04 78 37 15 70
OUVERT DU MARDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

DISPONIBLE DISPONIBLE

Infos sur les dates, tarifs et jeux par téléphone. Réservation dès maintenant !

COMMANDEZ ET RESERVEZ VOS JEUX PAR TÉLEPHONE EN REGLANT PAR CARTE BLEUE AU 01 43 79 12 22

VENEZ DECOUVRIR EN AVANT PREMIERE TOUTES VOS DERNIERES NOUVEAUTES EN DEMONSTRATION PERMANENTE

PLAYSTATION

NEUF PLAYSTATION

NOUVEAU

790 F

CONSOLE LIVREE AVEC UNE MANETTE DUAL SHOCK ET UN CD DE DEMO.

JEUX VERSION IMPORT

SYPHON FILTER us	399 F
PARASITE EVE RPG us	399 F
BRAVE FENCER RPG us	399 F
XENOGEARS RPG us	399 F
FINAL FANTASY 8 RPG jap	499 F
SILENT HILL us	399 F
THE LAST BLADE jap	449 F
THE KING OF FIGHTERS 98 jap	499 F
SHADOLIN us	399 F
SAGA FRONTIER 2 + CD DEMO	499 F
BRIGANDINE RPG us	399 F
SONATA RPG jap	499 F
STREET FIGHTER ALPHA 3 us	399 F
ACE COMBAT 3 jap	499 F
GUARDIAN CRUSADE RPG us	399 F
OMEGA BOOST shoot jap	499 F
LEGEND OF LEGAIA us	399 F
FINAL FANTASY COLLECTION jap	TEL.
LEGACY OF KAIN : SOUL REAVER us	399 F
SHADOW MADNESS us	399 F
CLOCK TOWER 2 us	399 F
PACK LUNAR SILVER STAR us	TEL.
ERGHEIZ us	399 F
CYBERBORG jap	499 F
RACING LAGOON RPG jap	499 F
PARAPPA THE RAPPER 2 jap	499 F
NASETSU NO KEN / shogun assassin	499 F
BUST A MOVE 2 jap	499 F
LUNAR 2 : ETERNAL BLUE jap	499 F

JEUX VERSION FRANCAISE

24H LE MANS	339 F
ASTERIX	339 F
BLOODY ROAR 2	339 F
CARMAGEDDON 2	339 F
CIVILISATION 2	339 F
DARKSTALKERS 3	339 F
DRIVER	339 F
EVIL ZONE	339 F
GRAN TURISMO PLATINIUM	169 F
FINAL FANTASY 7 PLATINIUM	169 F
KKND KROSSFIRE	339 F
LEGACY OF KAIN : SOUL REAVER	349 F
METAL GEAR SOLID VF	349 F
MONACO GRAND PRIX 2	339 F
MARVEL VS STREET FIGHTERS	339 F
NEED FOR SPEED 4 : HIGH STAKES	339 F
RIDGE RACER TYPE 4	339 F
RIDGE RACER TYPE 4 + JOGCON	499 F
PRINCE NASSEM BOXING	339 F
POPOULOUS 3	339 F
QUAKE 2	339 F
ROLLCAGE	399 F
SYPHON FILTER	339 F
TAI FU	339 F
PACK TIME CRISIS + GUN	319 F
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN	339 F
STREET FIGHHTER ALPHA 3	339 F
WARZONE 2100	339 F
RTYPE DELTA	339 F

PLAYSTATION occasion PLAYSTATION

ADIDAS POWER SOCCER	99 F	RAYMAN	149 F
NFL GAMEDAY	99 F	SOULBLADE	149 F
SOVIET STRIKE	99 F	DYNASTY WARRIORS	149 F
MDK	99 F	TOMB RAIDER 2	149 F
RIDGE RACER REVOLUTION	99 F	FORMULA ONE 97	149 F
FIFA SOCCER 97	99 F	INT.CHAMP. RALLY	149 F
COMMAND & CONQUER	99 F	COUPE DU MONDE 98	149 F
LEGACY OF KAIN	99 F	NIGHTMARE CREATURES	149 F
STAR GLADIATOR	99 F	TOTAL NBA 98	149 F
NBA IN THE ZONE	99 F	FINAL FANTASY 7	199 F
TIME COMMANDO	99 F	MOTOR HEAD	199 F
TOCA TOURING CAR	99 F	FORSAKEN	199 F
STRICKER 96	99 F	MEN IN BLACK	199 F
COLONY WARS	99 F	NBA LIVE 98	199 F
ADIDAS SOCCER 97	99 F	FIFA SOCCER 98	149 F
VR POWERBOAT RACING	99 F	COLONY WARS 2	199 F
G POLICE	99 F	FORMULA 1 98	199 F
NBA IN THE ZONE 2	99 F	TOMB RAIDER 3	199 F
WING COMMANDER 4	99 F	AZUR DREAMS	199 F
DUKE NUKEM	99 F	ALUNDRA VF	199 F
EXPLOSIVE RACING	99 F	HEART OF DARKNESS	199 F
NBA LIVE 97	99 F	GRAN TURISMO	249 F
SYNDICATE WARS	129 F	MOTO RACER 2	249 F
NHL 97	129 F	FIFA SOCCER 99	249 F
TIME CRISIS	149 F	KNOCKOUT BOXING 99	249 F
HERCULE	149 F	BREATH OF FIRE 3 VF	249 F

SEGA

NEUF IMPORT

JEUX NEUF SEGA

CONSOLE + 1 JEU	TEL.
CARTE MEMOIRE	TEL.
MANETTE SUPPLEMENTAIRE	TEL.
CABLE RGB	TEL.
DUNGEONS & DRAGONS + RAM	TEL.
VIRTUA FIGHTER	TEL.
SONIC	TEL.
SEGA RALLY	TEL.
HOUSE OF DEAD + GUN	TEL.
MARVEL VS CAPCOM	TEL.
KING OF FIGHTERS + RAM	TEL.
DIE HARD ARCADE	TEL.

AUTRES TITRES NOUS CONSULTER.

JEUX OCCAZ SEGA

JEUX OCCASIONS NOUS CONSULTER.

NINTENDO 64

JEUX EURO.

NOUVEAU

790 F

N64 + 1 joy+ mario 64

JEUX VERSION FRANCAISE

BUST A MOVE 99	TEL.
DUKE NUKEM ZERO HOUR	TEL.
MICROMACHINE 64	TEL.
MYST. NINJA : GOEMON 2	TEL.
MARIO PARTY	TEL.
FIFA SOCCER 99	TEL.
MICROMACHINE TURBO 64	TEL.
BEETLE ADVENTURE RACING	TEL.
SUPER SMASH BROTHER	TEL.
TONIC TROUBLE	TEL.
ROGUE SQUADRON	TEL.
CASTLEVANIA	TEL.
YANNICK NOAH STARS TENNIS	TEL.
TUROK 2	TEL.
ZELDA	TEL.
SHADOWGATE 64	TEL.

JEUX OCCAZ FRANCAISE

MARIO 64	99 F
WAVE RACE 64	149 F
EXTREME G	149 F
NAGANO OLYMPICS	149 F
DIDDY KONG RACING	149 F
TUROK 64	149 F
PILOTWINGS 64	199 F
MISCHIEF MAKERS	199 F
LAMBORGHINI 64	199 F
GOLDEN EYE	249 F
1080 SNOWBOARDING	249 F
BANJO ET KAZOOIE	249 F
EXTREME G2	249 F
MISSION INPOSSIBLE	249 F
ZELDA VF	299 F
TUROK 2	299 F

Réalisation

BON DE COMMANDE A RETOURNER UNIQUEMENT A POWER GAMES 31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : ..... PRENOM : ..... TEL : .....

ADRESSE : ..... CP : ..... VILLE : .....

Je joins impérativement mon règlement de _____ F par :

❑ CHEQUE BANCAIRE ❑ MANDAT LETTRE ❑ CARTE BLEUE N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| EXPIRE |_|_|_|_|

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BUSINESS

■ **OPA Gremlins.** Le 24 mars, Infogrames a lancé une OPA amicale sur Gremlins, la société britannique fondée par Ian Stewart et détenant entre autres le catalogue de DMA (Silicon Valley, GTA). Les deux actionnaires principaux (54 % des parts) ont donné leur accord. Infogrames, qui distribuait déjà les jeux Gremlins en France et en Espagne, s'occupera activement du marketing et de la stratégie au niveau mondial.

■ **Infogrames aime** Psygnosis. Décidément, la société lyonnaise est très active. Infogrames va intégrer les équipes de développement de Psygnosis Paris. L'éditeur récupère une trentaine de personnes sur des projets comme ODT 64 et 3X Science of War. Les autres licences de jeux (WipEout 3) restent pour l'instant chez SCEE. GT s'est déjà mis sur les rangs pour les jeux PC.

■ **Virgin fricote...** avec Interplay. Le 17 février dernier, Virgin Interactive et Interplay ont annoncé la finalisation de leurs accords. Désormais, les titres Interplay seront distribués par Virgin en Europe, et les jeux Virgin seront distribués par Interplay en Amérique du Nord, du Sud et sur d'autres territoires, comme le Japon. Cette association permettra aux deux sociétés d'être plus efficaces et d'occuper une place encore plus conséquente sur le marché des jeux vidéo.

■ **Genki Crave.** L'américain Crave s'est dernièrement allié au japonais Genki. Cet accord a pour but de faciliter la distribution de chaque partie sur les territoires japonais pour Crave et américain de Genki. Ainsi, le prochain jeu d'aventure de Crave, Shadow Madness, bénéficiera directement de cette alliance.

World Driver

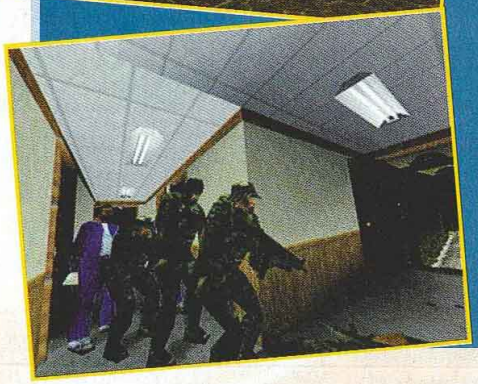
Juin

Des courses de grand tourisme cherchent encore un digne représentant sur N64. World Driver pourrait bien être l'espoir de tous les fans sur cette console. Avec 33 voitures modélisées selon des modèles bien connus (Viper, par exemple), on pourra choisir entre 16 équipes pour participer à des championnats se déroulant sur 10 circuits. Boss (Top Gear Rally et Top Gear Overdrive) est derrière ce jeu compatible avec le Rampak (la haute résolution, ça vous dit ?). En fait, le seul défaut de World Driver est le format 16/9e, laissant des grosses bandes noires comme au cinéma, même à deux joueurs.

Sept.

Rainbow Six

Le romancier américain Tom Clancy a déjà fait des vagues au cinéma avec "Jeux de guerre" et "Danger immédiat" (avec Harrisson Ford). La Playstation s'apprête à accueillir cet excellent titre PC, plongeant dans l'univers de l'écrivain, sur fond de guerre, de terrorisme et de complots politiques. Rainbow Six est un Doom-like, mêlant habilement la stratégie et la tactique. Il sera possible de placer individuellement les soldats d'élite de son commando, pour remplir les missions le plus efficacement possible. Le jeu a déjà fait un carton sur PC grâce à sa subtilité et à sa réalisation étonnante. Sur Playstation, on peut s'attendre à une merveille. A surveiller de très près...



Hydro Thunder

Alors que la borne arrive à peine en France, Midway s'est empressé d'annoncer sa course de hors-bord sur N64 et Dreamcast. Cette course décoiffante, se déroulant sur l'eau, utilisera le Rampak et sera sûrement très impressionnante sur DC. On trouvera a priori les 13 bateaux et les 11 circuits de l'arcade, avec quelques courses et modèles supplémentaires, et peut-être un mode 4 joueurs. Après un California Speed tout à fait correct, Midway prouve sa maîtrise des jeux de course. On vous dévoile quelques photos de l'arcade pour patienter.

Pocket Monsters 2

Après le raz-de-marée déclenché au Japon par le premier volet sur N64, Nintendo remet le couvert avec une suite qui corrige les lacunes du premier Pocket Monsters. On peut désormais accéder aux 151 monstres de base et le jeu recèle de mini-jeux. Une partie aventure n'est pas exclue, mais l'option de reconnaissance vocale ne sera pas de la partie comme pressenti. Ce sera le dernier volet de Pocket Monster première génération. En effet, la seconde génération est prévue pour l'été avec les volets Silver et Gold sur Game Boy.

Séquence News
Une passion d'avance

Séquence News
Pour nous, le n°1 C'est TOI

Ce n'est pas pour rien qu'ils s'appellent "News"

Tous les accessoires et les jeux pour ta CONSOLE sont chez ton Séquence News !

Paiement en 3 FOIS
Dans certains magasins

Achats occasion Payés CASH!

Pour Toi, des points cadeaux
pour récompenser ta fidélité

Pour toi ! Toutes les Nouveautés au Meilleur Prix disponibles au "Jour J"*

C'est dans ton magasin Séquence News...

Ne manque pas Les TOP NEWS PSX

- Soul Reaver
- Driver
- Bloody Roar 2
- GTA Racer 4
- Civilisation II
- Asterix
- Taï Fu
- Discworld Noir
- Prince Naseem Boxing

• Découvre les autres "Coups de Coeur" PSX et N64 dans ton magasin Séquence News. Ils portent le nom de "Top News". Tu les remarqueras par ce symbole

Ne manque pas Les TOP NEWS N64

- Duke Nuken Zero Hour
- Micro Machine Turbo 64
- Monaco GP II
- Mario Party
- Yannick Noah Tennis
- Beetle Adventure Racing
- Castevania 3D

Dernière minute - Spécial DVD

• Viens découvrir notre nouveau rayon DVD (Auditorium DVD dans certains magasins)

Pleins d'accesoires PSX/N64 pour Toi

• S'il te manque quoi que ce soit, viens nous voir.

Jeux à petits prix NEUF à moins de 200 F

• Pour ta console dans ton Séquence News !

Vous voulez faire partie d'une ENSEIGNE, Vous voulez Changer d'Enseigne, Bénéficier d'un concept à forte notoriété et d'une force d'achat ? Devenez REVENDEUR Séquence News
Contactez-nous au 02.40.69.58.58

Tes nouveaux magasins Séquence News à SEDAN (08) et Limoges (87)

-15% sur les jeux d'occasion sur présentation de cette annonce

Des magasins Séquence News recherchés pour toi, pour les villes de Rennes, Angers, Saumur ...

ACHAT au meilleur Prix OCCASION VENTE au meilleur Prix
Les best de l'occasion choisis et testés pour Toi !

Tu veux des bons jeux !... Tu cherches une News ?... cours chez ton Séquence News

08 - SEDAN
13, Rue Gambetta
Tél : 03.24.27.97.41

13 - ARLES
10 Rue du Dr FANTON
Tél : 04.90.49.86.40

22 - ST-BRIEUC
53, Rue St Guillaume
Tél : 02.96.61.06.48

22 - GUINGAMP
36, Rue Notre Dame
Tél : 02.96.40.03.02

22 - LANNION
4, Rue Dugueslin
Tél : 02.96.46.46.59

29 - QUIMPER
2, Rue du Préfet Collignon
Tél : 02.98.55.38.39

29 - MORLAIX
8, Place des Otages
Tél : 02.98.62.06.06

35 - St-MALO
12, Place Bouvet
Tél : 02.99.82.03.72

44 - NANTES
8, Rue Voltaire
Tél : 02.40.69.58.58

56 - VANNES
14 bis, Rue E. Burgault
Tél : 02.97.68.20.68

56 - LORIENT
25, Cours de la Bove
Tél : 02.97.21.34.35

72 - SABLÉ/SARTHE
38, Rue de l'ILE
Tél : 02.43.95.79.15

84 - ORANGE
17, Rue Victor Hugo
Tél : 04.90.11.07.46

85 - LA ROCHE / YON
4, Place Napoléon
Tél : 02.51.36.15.25

87 - LIMOGES
13, Rue François Perrin
Tél : 05.55.33.58.64

PlayStation et PlayStation sont des marques de Sony Computer Entertainment Inc. Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

SEQUENCE/CPR - MAI 99 - © TOP CONCEPT MARKETING - 01.416.83.07.70

VIEUX POTS

■ **CENTIPEDE.** Hasbro a réussi à construire un scénario à propos de ce dinosaure. Tous les cent ans, lors d'une éclipse, la Queenpede engendre un paquet de centipedes. Pour combattre ce fléau, un super vaisseau est construit à chaque cycle. Le jeu bénéficiera de la 3D, d'un aspect aventure très poussé et de plusieurs vues disponibles. Prévu pour juin sur Playstation.

■ **SUITES EN PAGAILLE.** Les éditeurs reservent leurs soupes dans leurs vieux pots, et nombre de suites sont annoncées en série. Persona 2 Sin et Fighting Force 2 sur Playstation, Story of Thor sur Dreamcast, et Command & Conquer et Shadowgate sur N64.

■ **METROID !** La suite de la série mythique de Nintendo est enfin confirmée ! Après moult démentis formels, Shigeru Miyamoto a enfin avoué l'existence du projet. On n'en sait pas plus sur cette suite encore en développement sur la Nintendo 64.

■ **GTA : LONDON 1969.** Les extensions sont choses courantes sur PC. Et sur Playstation, après l'expérience Mission Tesla d'Alerte rouge, voilà l'add-on pour GTA, qui coûtera 169 F. L'action se passe à Londres, en 1969, et pour y jouer, il faut obligatoirement posséder GTA. Idéal pour se défouler avant GTA 2. La date de sortie française est prévue pour juin 99.

Mission Impossible

Le jeu Mission Impossible sera adapté sur Playstation. Infogrames (insatisfait des ventes sur N64 ?) convertit son hit pour en faire profiter un maximum de joueurs. Mais si le marché de la Playstation est plus étendu, la concurrence y est aussi plus rude, et il faudra que l'éditeur donne le meilleur. Globalement, on retrouvera le même jeu d'action 3D où discrétion et camouflage sont de rigueur. Avec la sortie officielle récente de Metal Gear Solid, ils ont intérêt à assurer, chez Infogrames ! En attendant, les premières photos augurent bien.

Omega Boost

Derrière ce nom curieux se cache la société Polyphony (Gran Turismo, ça vous dit quelque chose ?). Ce shoot en 3D en temps réel dans l'espace est encore entouré de mystère. Entre Colony Wars et Macross, Omega Boost vous transportera dans un monde de robots et de méchas, dans la grande tradition japonaise. En tout cas, le jeu a l'air impressionnant, et son animation promet de décoiffer. Les écrans que nous avons récupérés ne sont pas terribles. Mais comme Polyphony a déjà fait des miracles sur Playstation, on n'est pas trop inquiets.

Pour de rire
POISSON D'AVRIL !

● Vous l'avez sûrement remarqué, le mois d'avril est propice à toutes sortes de blagues et Consoles + n'a pas manqué à la tradition. Dans le dernier numéro, la "publicité" (page 66) pour la "boutique Lord Games", vous proposait de recevoir un CD de démo Nintendo 64 gratuit. Pour ceux qui ne l'avaient pas compris, ce n'était qu'une grosse blague ! Eh bien, apparemment, certains petits malins ont pris l'offre au sérieux et nous ont effectivement renvoyé leur bulletin de réponse. A défaut de recevoir leur démo, les trente premiers heureux participants gagnent ce mois-ci la publication de leur nom dans le magazine. Comme on n'est pas vache, nous ne publierons pas les noms entiers, mais chacun se reconnaîtra facilement. A l'année prochaine !

Ahmed S. (Saint-Paterne) - Alexandre G. (Aix-en-Provence) - Alexandre M. (Noisy-le-Sec) - Alexis B. (Magnaville) - Armand L. (Gommay) - Benoit R. (Blenod) - Christophe F. (Envermeu) - Daniel S. (Rennes) - David D. (Paris) - Emmanuel C. (Castelsarrasin) - Eric A. (Cormeilles-en-Parisis) - Grégory M. (Saint-Pierre) - Guillaume A. (Etampes) - Hervé D. (Saint-Etienne) - J. Max - B. (Villefontaine) - Jimmy A. (Bagneux) - Jonathan B. (Dreux) - Julien R. (Saint-Rémy) - Loïc C. (Vandœuvre) - Mathieu M. (Cormeilles-en-Parisis) - Nathalie C. (Breuil-le-Vert) - Nicolas B. (Metz) - Nicolas C. (La Norville) - Pierrich L. (L'aiguillon-sur-Vie) - Samuel C. (Chevilly-Larue) - Souphiane R. (Lamarque) - Spiros D. (Chambery) - Stéphane B. (Ozoir-la-Ferrière) - Thierry M. (Marseille) - Vincent W. (Bergerac).

"Metal Gear est une marque déposée de Konami Co., Ltd 1987-1997 Konami. Tous droits réservés.
"Ps" et "PlayStation", marque déposée, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

❑ OUI, je m'
Je recevrai le
Nom : .....
Prénom : ...
Adresse : ..
Code postal
Tél.: (facultat
❑ Je joins mon rè
Signature obligatoire
Vous pouvez acq
nouveaux abonn

Reçois le jeu METAL GEAR SOLID avec ton abonnement

12 NUMÉROS DE CONSOLES+ 420 F

LE JEU METAL GEAR SOLID 369 F

~~789 F~~

POUR TOI, SEULEMENT ➤ 519 F

SOIT **270 F** D'ÉCONOMIE !

KONAMI

"Metal Gear est une marque déposée de Konami Co., Ltd 1987-1997 Konami. Tous droits réservés.
"Ps" et "PlayStation", marque déposée, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :

Consoles+ Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15 - Tél.: 01 64 81 20 23

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de 519 F au lieu de ~~789~~ F soit 270 F d'économie.

Je recevrai le jeu Metal Gear Solid pour PlayStation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

88

Nom : .....

Prénom : ..... Date de naissance : ❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑

Adresse : .....

Code postal : ❑❑❑❑❑ Ville : .....

Tél.: (facultatif)

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑

Signature obligatoire :

Date d'échéance : ❑❑ ❑❑

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et le jeu Metal Gear Solid au prix de 369 F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter.

AVENTURE

■ **Traductions.** Vont bientôt débarquer, traduits en américain, Final Fantasy Collection (qui s'appellera FF Anthology) en novembre, Star Ocean the Second Story le 15 juin, et Grandia (oui !) le 18 août.

■ **Traductions (bis).** De son côté, Crave distribuera Jade Cocoon (Story of Tamamayu en japonais) cet été. Après Legend of Legaia et l'annonce de Xenogears, ce sont les aventuriers anglophiles qui vont être contents !

■ **Lunar 2.** L'un des RPG les plus captivants de la Saturn sera adapté sur Playstation, et sortira le 27 mai au Japon. Cette nouvelle version sera compatible avec le Dual Shock. Gravé sur trois CD, le jeu inclura un bon paquet de cinématiques, et peut-être même le premier Lunar !

■ **Gauntlet Legend.** Le jeu d'arcade d'Atari est prévu sur Playstation et Nintendo 64. Ce sera une version améliorée par rapport à la borne, avec des persos supplémentaires, de nouveaux effets sonores, des ennemis, des mondes et des boss inédits. Sur PS, on aura droit à des scènes cinématiques, et sur N64 à une compatibilité avec le Rampak ainsi qu'un mode Multijoueur. Date de sortie inconnue à l'heure où vous nous lisez.

■ **Square dans le rouge.** L'éditeur va effectuer une restructuration en profondeur, afin de préparer la publication de ses résultats fiscaux. Un équipement très coûteux, une succession de revers et un FF VIII moins rentable que ce que Square espérait n'ont pas vraiment rempli les caisses. Sans compter que le fameux bogue découvert dans FF VIII a terni l'image de la société. L'objectif pour Square en 99 sera de sortir FF IX à la fin de l'année ou au début de l'an 2000 sur Playstation 2, en évitant de se faire laminer par Enix et son Dragon Quest VII.

Roulez petits bolides !
LE PREMIER VOLANT DREAMCAST

● **Avec Sega Rally 2 en vedette sur Dreamcast, la perspective de jouer avec un volant paraît alléchante. A première vue, l'objet a l'air solide et robuste (photo 1). Comme il est équipé d'un port pour la VM, on peut réutiliser les sauvegardes normalement. En revanche, pas de pédale : l'accélérateur et le frein (analogiques) sont situés juste en dessous des doigts, sur chaque côté du volant. A la hauteur des pouces, sont incrustés les boutons de changement de vitesse. Hélas ! leur position rend les manipulations laborieuses. Au niveau des sensations, survient une première déception : l'objet n'inclut pas la fonction retour de force (comme le laissait entendre la rumeur). La direction analogique est beaucoup trop imprécise et mal dosée, et un petit mouvement du volant aboutit à une énorme embardée dans le jeu, gâchant tout le plaisir du dérapage. De plus, l'absence de pédale oblige de se crisper sur le volant pour maintenir l'accélérateur appuyé. Bref, nous ne sommes toujours pas convaincus, et mieux vaut attendre une prochaine version. Vendu environ 350 F au Japon.**

De toutes les couleurs

Après les cartes-mémoire et les pad Playstation, voilà les Dual Shock transparents et en couleur ! Vert, bleu ou cristal, vous pourrez enfin zieuter les deux moteurs qui bougent. Dans le même genre, la Game Boy Couleur sera disponible avec de nouvelles teintes : rose bonbon, bleu turquoise, jaune pipi et vert caca d'oie (euh, non... kiwi).

Assassin Gun
LA MAFIA SUR PLAYSTATION

● Le dernier-né de Nu-Gen a de quoi épater la galerie : le design ressemble à une véritable arme de poing, de type Browning. Avec sa carcasse noire et ses boutons Autofire et Special bien placés, seuls la matière plastique, les fils et son poids pourraient le démasquer. Compatible avec la Saturn et les jeux Guncon sur Playstation, l'Assassin est aussi équipé d'une pédale, et reproduit un effet de recul à chaque tir. Malheureusement, la culasse qui se déplace violemment à chaque tir nuit gravement à la précision de la visée. Pour désactiver cette fonction assez énervante et un peu fragile, il suffit de débrancher l'alimentation par secteur (fournie).

Nous avons essayé l'Assassin avec Time Crisis sur Playstation et Virtua Cop sur Saturn. Même si la précision n'est pas à la hauteur des guns officiels de Namco et Sega, jouer avec cet accessoire offre une classe certaine. Il coûte environ 250 francs. Pour l'instant, il n'est pas encore importé en France, mais cela ne saurait trop tarder, car il nous a déjà séduits. Reste à savoir si la loi autorisera sa commercialisation, en raison de sa trop grande ressemblance avec une véritable arme à feu.

Dernière minute

Resident Evil Nemesis

C'est confirmé ! Capcom a annoncé le troisième épisode de ses zombies sur Playstation. L'action se déroulera un jour avant le deuxième épisode, et un jour après. Les héros seront toujours Leon et Claire. Bien des mystères seront donc dévoilés avec cet épisode prévu pour l'automne.

Linux Inside

Pendant que Bill Gates envahit la Dreamcast avec son Windows CE, la Playstation 2 bénéficiera du système d'exploitation de Linux. Dans le monde du PC, Linux est réputé pour être beaucoup plus stable et fiable que Microsoft Windows. Ce système sera mis en œuvre par Cygnus.

Metal Gear Solid Integral

Konami sortira le 1er juillet au Japon, une nouvelle version de Metal Gear Solid pour environ 250 F. Seront ajoutées quelques nouveautés, comme le choix des sous-titres (anglais ou japonais), des dialogues en anglais, 300 niveaux dans le mode Training, la compatibilité avec la Pocketstation, la possibilité de jouer en mode Doom-like, et des missions supplémentaires.

PS2 et DC

Selon un sondage du Nikkei au Japon, les joueurs (comme les non joueurs) ne perçoivent pas de différence entre les jeux tournant sur Dreamcast et les démos sur Playstation 2. De plus, 40,2 % des personnes interrogées possédant une Playstation ne pensent pas la changer pour une PS2. Ce n'est pas encore gagné...

Promotions

Nintendo lance une gamme Player Choice. Les jeux de cette collection coûteront entre 229 F et 249 F. Les premiers titres prévus sont : Mario Kart, Lylat Wars, Wave Race et GoldenEye. Suivront en septembre : Diddy Kong Racing, Yoshi's Story, Bomberman et Star Wars Shadow of the Empire.

Psynogsis encore

La société continue sa restructuration. Stroud Studio (qui s'occupe de G-Police 2) fermera ses portes juste après la sortie de son jeu. 22 employés ont déjà été remerciés, les 23 restants ont encore quelques mois pour se reconvertir.

Plagiat de logo ?

Tivola et Sega ont eu un petit problème de logo : la spirale orange de la DC était déjà utilisée par le fabricant de jouets allemand, et ce depuis... 1959.
Ce fâcheux doublon expliquerait en partie le changement de teinte décidé pour la Dreamcast européenne, qui sera ornée d'une spirale bleue.

Rumeurs et rivalités

De plus en plus jaloux des liens entre Square et Sony, Namco a décidé de développer sur Naomi (donc sur DC, chez Sega). Après Soulcalibur et Rave Racer, il est même question d'un Tekken... Et vogue la rumeur...

DIVERS

■ Classement des ventes
Arrivent en tête au Japon (semaine du 18 au 25 mars) :
Um Jammer Lammy (PS) : 180 000 unités
Densha de Go2 (PS) : 177 000 unités
Chocobo Racing (PS) : 120 000 unités
Pokemon Snap (N64) : 110 000 unités

■ Fais plaisir à ta mere !
Bigben a bien compris les soucis des mamans des joueurs et lance un kit de rangement permettant de grouper la console (N64 ou PS), les pads et les jeux. Tout en plastique, le montage ne nécessite aucun outil (juste pas mal de patience). N'hésitez pas à taper un grand coup pour emboîter les pièces. Pour environ 99 francs, les mamans pourrront dire merci !

■ Concours Moto Racer 2
Le 29 février dernier, le gagnant du concours (qui souhaite garder l'anonymat) est allé chercher son engin au Virgin Megastore de Paris. C'est Olivier Jacques lui-même, meilleur coureur français en catégorie 250 cc (à droite sur la photo), qui lui a remis les clés de la Yamaha R1 en jeu. Sacré veinard...

■ Rev Limit toujours prévu
Après un retard de plus d'un an, et plusieurs annulations, Seta envisage de nouveau une sortie future de son jeu de course sur N64.

Xplorer Professional

CHERCHER SES CODES SANS PC

Chercher soi-même ses codes Action Replay sur Playstation, c'est bien beau, mais un peu coûteux... jusqu'à maintenant. Avec Xplorer Pro, ce luxe sera désormais accessible à tout possesseur de Playstation. Il suffit de connecter l'Xplorer dans le slot I/O au dos de la console (à la place de l'Action Replay). Ensuite, on entre des données dans le boîtier X-Assist, connecté au port parallèle de la bête. L'écran LCD de l'objet indique l'état de la recherche. Une fois le fonctionnement compris, les codes se trouvent facilement. La nouvelle interface de la version V2+ de l'Xplorer est vraiment très conviviale. Ce pack Xplorer Pro reste une bonne solution pour s'initier à la recherche de codes. Bien sûr, l'ergonomie est moins agréable que sur PC, mais cela reste accessible. Attention, les codes trouvés ne fonctionnent pas avec l'Action Replay traditionnelle (à l'inverse, les codes AR fonctionnent sur l'Xplorer). On trouve la bête chez Blaze, pour environ 400 francs, un prix d'autant plus attractif qu'il inclut le Xplorer et le X-Assist.

ZE TOP DES LECTEURS

Tomb Raider III et Gran Turismo se retrouvent tous les deux dans le Top et le Flop. Cela prouve que Lara a toujours ses fans et ses détracteurs. Quant à Gran Turismo, il subit l'effet Ridge Racer Type 4, qui emporte les suffrages de ceux qui en ont marre de la simulation pure et dure. La mauvaise position de X-Men vs SF, est certainement due à la version bridée du jeu en équipe. Enfin, les titres les plus attendus ne créent pas la surprise : FFVIII et Perfect Dark. Allez, encore un peu de patience...

TOP	FLOP	MOST WANTED
Zelda (N64)	Tomb Raider III (PS)	Final Fantasy VIII (PS)
Turok 2 (N64)	X-Men vs Street Fighter (PS)	Perfect Dark (N64)
Tomb Raider III (PS)	Formula One 99 (PS)	X-Files (PS)
Gran Turismo (PS)	Gran Turismo (PS)	Jet Force Gemini (N64)
Resident Evil 2 (PS)	Batman & Robin (PS)	Carmageddon 2 (N64)

Pour voter, c'est très simple, tapez sur votre Minitel : 3615 TCPlus (2,23 F/min).

Neo Geo Pocket Couleur

Une portable pleine de ch

Avec l'arrivée de la Game Boy Couleur, SNK a été contraint de réagir. D'autant que sa console noir et blanc ne s'est pas très bien vendue au Japon. Voici donc sa réponse : la toute nouvelle "Pocket" en couleur.

La Neo Geo Pocket Couleur a exactement le même aspect extérieur que sa petite sœur en noir et blanc. On retrouve avec plaisir le pad entièrement sur microswitch, qui s'avère à la fois fiable et précis. C'est diablement important quand on connaît le nombre de jeux de baston prévus ou déjà sortis sur cette console. La console est disponible en six coloris. L'autonomie a été améliorée et, avec deux piles, vous devriez pouvoir jouer environ quarante heures. L'écran couleur est de très bonne qualité, mais comme il n'est pas rétro-éclairé, vous devrez vous installer à la lumière pour jouer dans de bonnes conditions. La résolution à 160 x 152 a été conservée, la palette de couleurs s'élevant à 4096, ce qui est carrément impressionnant. Les deux portables sont compatibles entre elles, ce qui fait que les jeux actuellement disponibles sont un peu bridés. Il faudra donc attendre les jeux prévus expressément pour la NGPC pour apprécier les 146 couleurs affichables simultanément.

Liaison infrarouge et matrice active

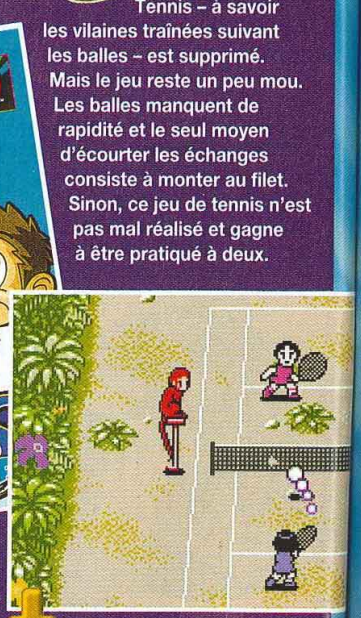
L'option de jeu à plusieurs par liaison infrarouge est conservée. Dans un futur plus ou moins proche, il devrait être possible de "communiquer" avec les bornes d'arcade SNK, ou, plus amusant, de relier la NGPC à une Dreamcast. L'écran couleur est à matrice active, ce qui signifie en clair que vous n'aurez plus à supporter l'affreuse traînée qui suivait, par exemple, une balle de tennis. Les scrollings un peu flous ont également disparu grâce au nouvel écran.

Un peu chère

La NGPC est une bonne console portable, cela ne fait aucun doute. Mais elle reste encore chère : 8 900 yens au Japon, soit environ 450 F, ce qui nous donne un prix en import de 699 F !

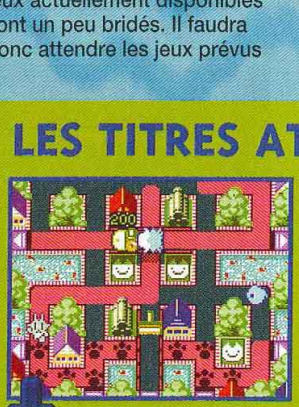
POCKET TENNIS COLOR

Grâce à l'écran couleur, le gros défaut de Pocket Tennis – à savoir les vilaines traînées suivant les balles – est supprimé. Mais le jeu reste un peu mou. Les balles manquent de rapidité et le seul moyen d'écourter les échanges consiste à monter au filet. Sinon, ce jeu de tennis n'est pas mal réalisé et gagne à être pratiqué à deux.

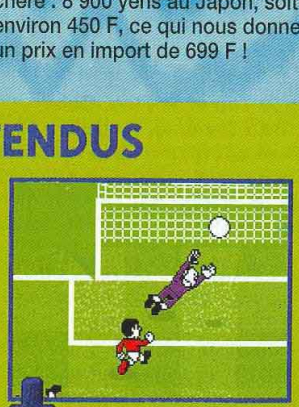


Les décors sont assez jolis, mais les coups trop limités.

LES TITRES ATTENDUS



Crush Roller.

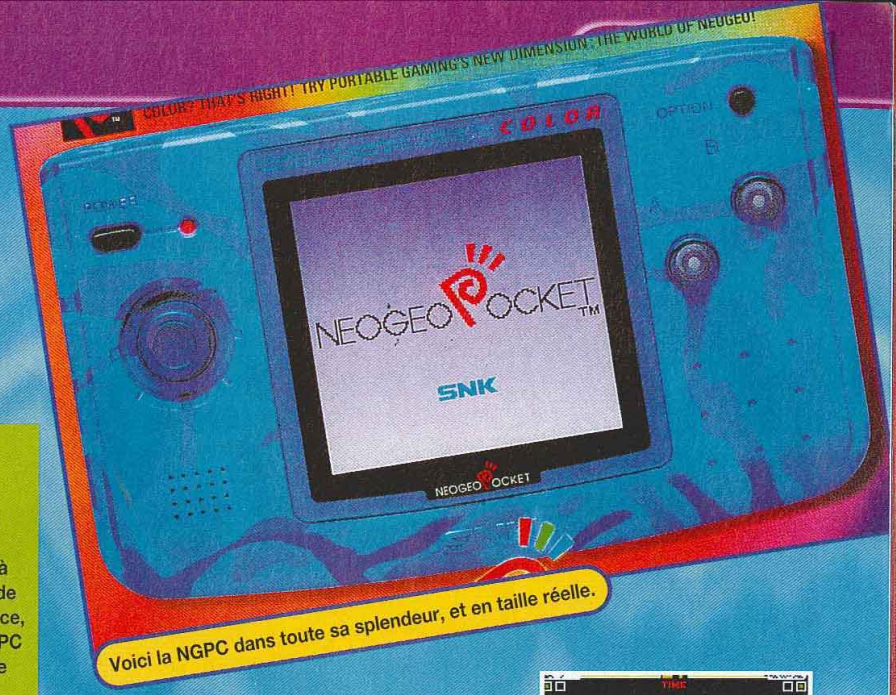


Neo Geo Cup Plus.

Samurai Spirit 2.

Bio Motor Unitron.

de charmes



Voici la NGPC dans toute sa splendeur, et en taille réelle.

OPTION

Cette console est d'autant plus facile à maîtriser que sa notice est traduite en plusieurs langues, dont l'anglais. On peut aussi choisir la langue de Shakespeare pour les menus d'options. Parmi les options rigolotes disponibles à l'allumage de la bécane, on trouve, en plus du réglage et de l'heure, un horoscope ! Vous entrez votre date de naissance, et la console vous dit tout : santé, argent, amour... La NGPC propose une fonction de réveil, et permet de savoir l'heure qu'il est dans les plus grandes villes du monde.

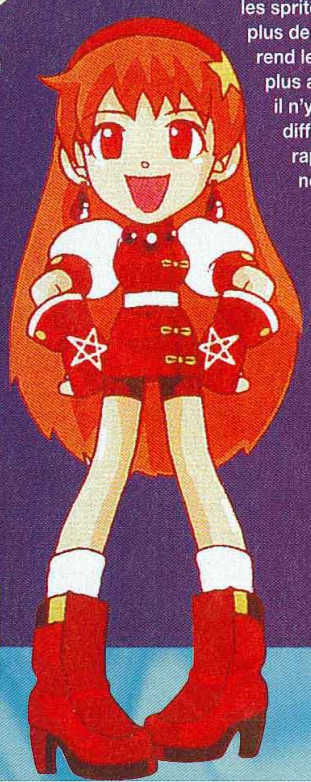
Pour les jeux, il faudra tout de même débourser environ 400 F pour King of Fighters et 350 F pour les autres... Cela dit, la démarche de SNK en ce qui concerne l'import est intéressante, puisque les notices des jeux sont rédigées en japonais bien sûr, mais aussi en anglais, avec un avertissement contre l'épilepsie en français ! Voilà un constructeur qui ne s'embarrasse pas des frontières, et ça fait plaisir à voir !

Un avenir incertain

Malheureusement, l'avenir de cette bécane est loin d'être joué : la version N&B n'a pas très bien marché au Japon face à la suprématie absolue de la Game Boy Couleur. Pour l'instant, le rendu de la NGPC est un peu supérieur à celui de la GBC, mais la différence est minime. SNK pourrait avoir du mal à s'imposer, et les chances de survie de la NGPC ne sont donc pas très grandes. Ce qui est sûr, c'est que si l'une des nouvelles portables arrive à se construire une petite niche, ce sera la NGPC : cette console de passionnés nous plaît bien, elle est performante et idéale pour passer un bon moment.

KING OF FIGHTERS R2

Cette version colorisée de KoF est compatible avec la NGP. Il y a une bonne tripotée de combattants (14), ce qui est très honorable pour une version portable. La maniabilité est exemplaire, on peut sortir la plupart des coups du KoF original, même s'il a été simplifié, vu qu'il n'y a que deux boutons. Les couleurs sont bien choisies et grâce, à l'écran en couleur, les sprites n'engendrent plus de traînées, ce qui rend le jeu nettement plus agréable. Sinon, il n'y a pas de grosses différences par rapport à la version noir et blanc.



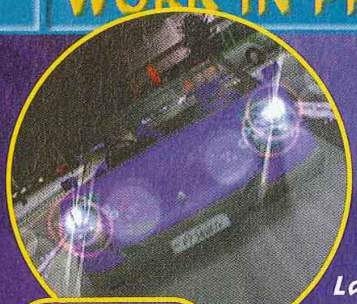
Bien entendu, il est possible de faire des Furies avec chaque personnage.

La belle Maï Shiranui : un personnage de charme, très efficace.

Le très classique, et indispensable, Dragon Punch.

REMERCIEMENTS

Merci à l'équipe de Sunrise, qui nous a gentiment prêté cette console (et qui assure toujours grave sur l'import).



La course de nuit permet d'admirer l'éclairage urbain.

BIZARRE, VOUS AVEZ DIT BIZARRE...

Metropolis Stre e t

La présentation de Metropolis Street Racer à Liverpool laisse entrevoir un très gros titre pour la Dreamcast européenne en septembre. D'après ce que nous avons vu, les développeurs ont effectué un travail de titans.

Metropolis Street Racer, se présente comme une course de voitures en 3D temps réel, visuellement très impressionnante. Trois grandes villes, à savoir Londres, San Francisco et Tokyo ont été entièrement modélisées dans leurs moindres détails. Vingt-six voitures, parmi les plus célèbres du marché automobile, sont de la partie.

Le cœur du monstre

Les courses se déroulent sur neuf circuits, à raison de trois circuits, par ville. Les rues et les quartiers ont été entièrement reproduits, et le réalisme est confondant. Deux modes de jeu principaux ont été présentés. Un mode Arcade, avec un Championnat et le traditionnel Time Attack. Et un mode Gang original, dans lequel il faudra pactiser avec un gang de conducteurs tous plus furieux les uns que les autres. A noter que ce mode permet de profiter des rues sans parcours prédéterminé. Le mode Multijoueur, quant à lui, est en cours d'optimisation. A ce sujet, le choix des développeurs s'est porté sur la vitesse et la fluidité de l'animation, même si ce doit être au détriment de certains éléments et détails du décor. Les intempéries joueront un rôle important dans le déroulement des courses, et il faudra adapter son pilotage aux conditions climatiques et à la topographie des circuits. Les musiques qui vous accompagneront sont de bonne facture : garage (ce qui semble aller de soi pour un jeu de caisses), jazz ou funk débridé rythment agréablement les tours de circuits.

Habillage très classe

Les menus de sélection et l'habillage général du jeu annoncent la couleur, celle de la grande classe. Les courses de nuit, à travers les lumières des villes, en épateront plus d'un. Les autres effets, comme les reflets du soleil sur le pare-brise ou les éléments animés du décor, valent aussi leur pesant de cacahuètes. Les réactions de la seule voiture essayée, un spider, sont pour le moment très "arcade", avec une prise en main intuitive.

Derniers réglages

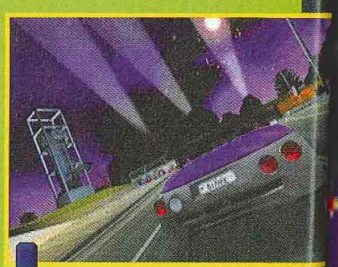
Certains aspects de la réalisation, comme la signalisation, un peu difficile à saisir, méritent d'être affinés. De même, aucun concurrent n'a, pour le moment, été intégré aux courses. Gageons que les développeurs auront à cœur de peaufiner tout ça avant la sortie officielle, en septembre.

BIZARRE CREATIONS

Bizarre Creations est, actuellement, l'une des boîtes de développement les plus prisées du jeu vidéo. Forts de leur réussite passées (le premier Formula One et Formula One 97), les développeurs sont sur le point d'offrir à la Dreamcast un Metropolis Street Racer qui risque de bousculer la hiérarchie des courses automobiles.

LE SOUCI DU DÉTAIL

Tokyo, Londres et San Francisco ont été modélisées avec un souci du détail jamais vu dans un jeu vidéo. 30 000 photos, de nombreuses heures de vidéos et des photographies aériennes en 3D ont permis d'intégrer tous les véritables détails de l'urbanisme de ces villes, quartier par quartier, rue par rue. Attendez-vous à en retrouver l'exacte réplique, au centimètre près.



Des effets spéciaux agrémentent la course. Il faut voir les feux d'artifices la nuit dans le ciel de Tokyo pour prendre conscience du travail de Bizarre Creations.

Les détails du décor ont été particulièrement travaillés. Le degré de réalisme est extrême.

De nombreuse panneaux publicitaires jalonnent les circuits. Mais l'animation décoiffante de la course ne laisse pas le temps d'en profiter.

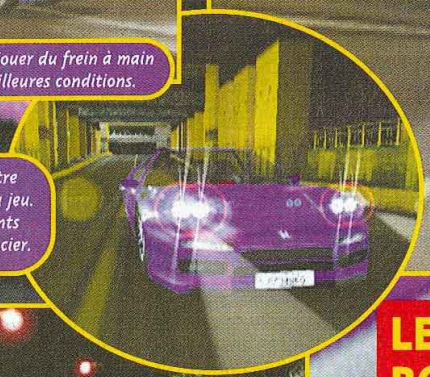
Les sensations sont d'ores et déja là, bien que le jeu soit loin d'être finalisé.

re e t Racer

On retrouve les vues intérieures et extérieures classiques, ainsi que d'autres, plus exotiques.

La voiture réagit nerveusement Il faudra jouer du frein à main pour espérer finir la course dans les meilleures conditions.

On n'a de cesse de se pâmer devant les graphismes révolutionnaires !



La maniabilité devra être affinée avant la sortie du jeu. Les passage sous les ponts sont très difficiles à négocier.

La modélisation des voitures est hallucinante. Il faut voir bouger ces monstres de mécanique pour le croire.

LES VRAIS BOLIDES

L'esthétique des voitures en course est jusqu'à présent la plus réussie jamais vue sur console. Le réalisme est accentué par les nombreux détails qui apparaissent sur les monstres mécaniques. Chaque véhicule est constitué de 1 000 polygones, ce qui offre un confort visuel extraordinaire. Vingt-six voitures célèbres sont disponibles grâce aux licences officielles obtenues par Bizarre Creations. La modélisation des véhicules a été effectuée à partir des plans d'usine originaux, et de véritables maquettes en trois dimensions. Au total, 11 marques, dont Alpha Roméo, Ford ou encore Honda, sont de la partie.

La modélisation des voitures est incroyablement soignée. La Spider est très impressionnante.

Le pilote bouge en temps réel. Les soubresauts du bolide le font bondir du baquet.

Infogrames attendu

FORT DE SES NOMBREUSES VICTOIRES, INFOGRAMES EST PRÊT À REPRENDRE LA COURSE AU SUCCÈS. POUR LE PROUVER, CETTE SOCIÉTÉ AU TALENT INSOLENT NOUS A CORDIALEMENT INVITÉS À ADMIRER SES PROCHAINS TITRES.

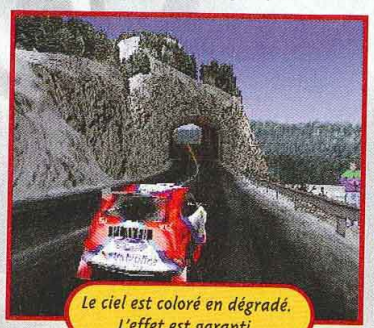
L'équipe de développement fait une pause kart. C'est beau le métier de créateur de jeux !

V-Rally 2

UNE SUITE QUI ROULE

Nous avons pu jouer à une version avancée d'un des jeux de rallye les plus attendus de l'année. Face à Colin Mc Rae Rally, le challenge est de taille pour cette suite du succès le plus retentissant de l'éditeur.

V-Rally, premier du nom, avait suscité bien des émotions. D'un côté, les fanatiques bavaient devant les décors magnifiques, d'un autre, les détracteurs huaient la maniabilité hasardeuse des voitures. Les développeurs ont tenu compte des doléances des joueurs pour la réalisation de ce second épisode. Au niveau de l'équipe de développement, on a gardé à peu près les mêmes pour mieux recommencer. Eden (à présent détaché d'Infogrames) est en charge du projet, avec le même game designer, Stéphane Baudet, mais un nouveau chef de projet, David Nadal (il était programmeur sur V-Rally). Après un an et demi de boulot acharné, c'est avec une grande fierté qu'Eden a présenté son bébé. Premières impressions quand nous avons découvert le jeu : les graphismes sont à couper le souffle, les décors fins et fouillés (ah ! Monte-Carlo sous la neige), la modélisation des voitures, d'après 18 modèles officiels, est magnifique. Le décor du fond, en forme de boule, donne un effet de relief bluffant, quand sur le premier V-Rally, ce n'était qu'un simple bitmap en 2D. Enfin, le moteur 3D très efficace fait tourner le tout à 25 images par seconde, et garantit une fluidité frappante. Il sera même possible de jouer à quatre, sur un écran splité à la Mario Kart ! L'optimisation de la PS atteint un niveau insoupçonné. Pas de doute, les développeurs ont cravaché dur pour en arriver là.



Le ciel est coloré en dégradé. L'effet est garanti.

PLAYSTATION

Eden Studios/Juin

Une maniabilité revue

Mais qu'est devenue la maniabilité ? Apparemment, sur la version présentée, elle était tout à fait honorable. La sensation de piloter des voitures glissantes comme des savonnettes a disparu. Les tonneaux sont beaucoup plus rares, les véhicules pèsent et leur inertie est mieux adaptée à la jouabilité sur console. Même si cela paraît plus "véridique", on reste loin de la réalité. "Quand une voiture heurte un mur, elle vole !", nous confie David Nadal, alors que dans la plupart des jeux actuels, les voitures restent en place. Il reste encore quelques détails à régler, mais dans l'ensemble, la maniabilité, même si elle manque encore un peu de technique, est agréable et très bourrine.

Le souci du détail

On apprécie aussi le souci du détail déployé dans le jeu au niveau des effets spéciaux. Les voitures peuvent se déformer par morphing, à plusieurs endroits. La boue se colle sur les carrosseries et la poussière se dépose, ternissant le bel éclat de la peinture. Chaque type de route dispose de deux revêtements auxquels s'accrochent des pneus fidèles aux modèles de Michelin et de Pirelli. Au-delà de toute cette surenchère technique, V-Rally 2 sera un jeu ergonomique, soucieux du confort du joueur. Ce dernier sera récompensé par étape, et accédera à de nouvelles voitures (environ 10) et à des circuits cachés. Hélas, la Mini, initialement prévue, sera absente pour un problème de licence. La sélection des voitures a été pensée intelligemment : après avoir élu votre caisse préférée, vous pourrez l'essayer directement, sans temps de chargement ! Dans les Time Trial, il n'y aura pas besoin de recharger le circuit quand vous voudrez le recommencer.

Gestion efficace

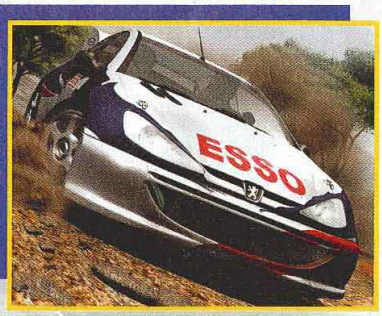
Ensuite, les sauvegardes seront gérées efficacement, avec le moins de blocs possible, même pour enregistrer vos œuvres dans l'éditeur de circuit aussi conçu pour les joueurs les plus acharnés. A la fin de la présentation, notre opinion est donc largement favorable. Finalement, V-Rally 2 s'annonce comme une bombe et les détracteurs du premier risquent bien de se convertir. Reste encore à voir d'ici juin 99 (la date de sortie prévue) ce que deviendront la finition, l'intelligence artificielle, les effets spéciaux et le son. Une version Dreamcast est également en cours de développement. Sa sortie dépendra du succès de la console.

Voilà ce que verront vos adversaires.

...du au tournant

PARTENARIATS

Infogrames s'est allié à la Fédération française de sports automobiles à l'occasion de la 43e édition du Tour de Corse, 6e manche du Championnat du monde. Cet événement s'intitulera donc V-Rally Tour de Corse - Rallye de France, et se déroulera du 6 au 9 mai 1999. Par ailleurs, Infogrames est aussi partenaire de Peugeot, pour le lancement de sa 206 WRC sur les pistes.

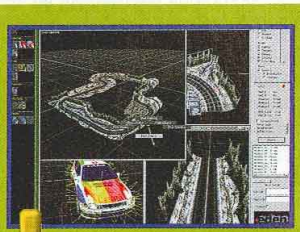


Les informations du copilote sont indiquées et dictées.

En mode 4 joueurs, certains effets spéciaux ont été supprimés pour optimiser l'animation.

LES LOGICIELS

Les graphistes d'Eden Studios ont travaillé sur 3D Studio Max pour la modélisation des décors et des voitures. Concernant la construction des circuits, ils se sont servis de Twilight, un logiciel maison d'Infogrames. Enfin, pour la réalisation de la scène cinématique d'introduction, c'est Lightwave qui a été choisi.



Twilight, un logiciel conçu spécialement par Infogrames, permet de créer et de paramétrer facilement les circuits.

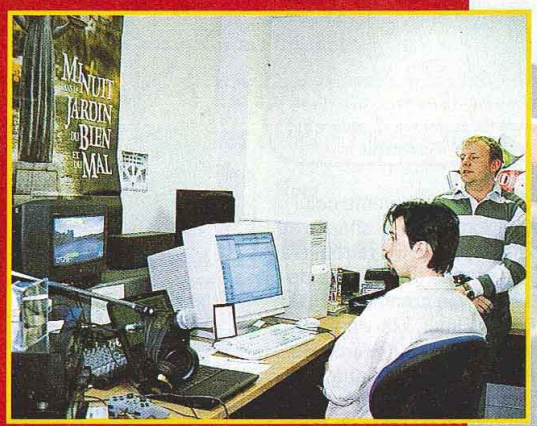
Lightwave est l'un des logiciels les plus appréciés des développeurs.

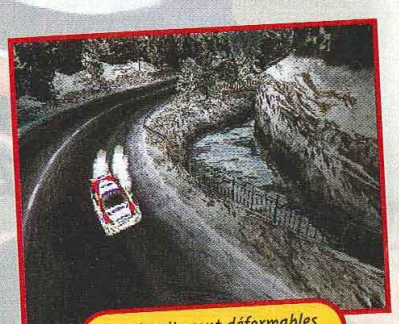
Le nuage de poussière dégagé à l'arrière sera moins gros dans la version finale.

Admirez le rendu du décor, même les arbres sont réussis.

LE SON

L'aspect sonore de V-Rally 2 a été particulièrement soigné. Le bruit des moteurs de plusieurs modèles réels a été samplé. Ensuite, ces sons de base ont été mixés pour donner une palette différente à chaque véhicule, s'approchant des ronronnements réels. Les voix des copilotes sont celles de véritables pros ; on entendra donc des "Gauche léger" plutôt que des "Un à gauche" approximatifs. Les mots et les phrases seront composés de syllabes samplées, afin d'éviter une diction trop hachée. Enfin, c'est Sin qui a signé les musiques du jeu, et avouons-le, le mélange techno-métal du groupe va à ravir aux courses.

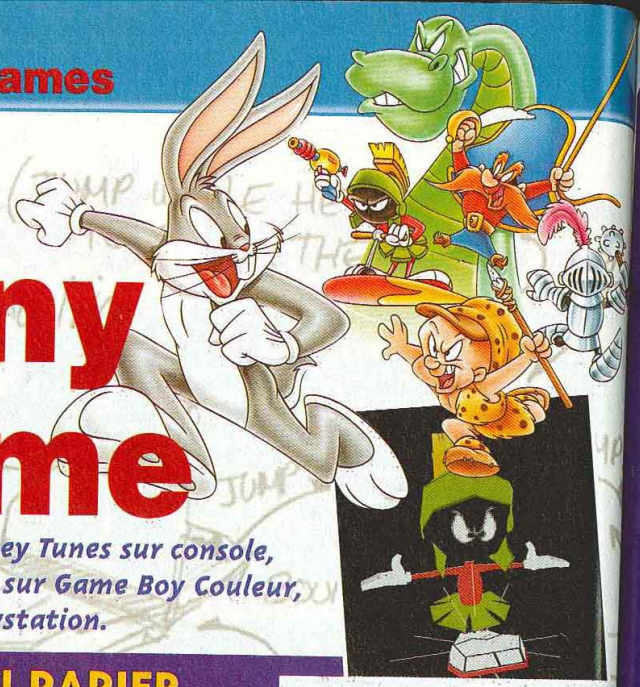




Les circuits sont déformables au degré près.

QUOI DE NEUF, DOCTEUR ?

Bugs Bunny Lost In Time



Infogrames a racheté les droits d'exploitation des Looney Tunes sur console, et en profite. Après les petits jeux sympathiques sortis sur Game Boy Couleur, il nous balance la grosse artillerie : Bugs Bunny sur Playstation.

PLAYSTATION

Behaviour Int./Juin

Bugs Bunny, le lapin le plus insolent de la planète, débarque sur Playstation. Le prétexte de ses aventures ? L'animal a trouvé une machine à voyager dans le temps ! Notre lapin sillonnera donc à sa guise différentes périodes comme l'âge de pierre, le futur, les années 30, le Moyen Age et l'époque des pirates. Le jeu se présente sous la forme d'un jeu de plates-formes en 3D libre, avec Bugs Bunny vu de dos. Le but est de remplir plusieurs missions dans chaque niveau, et si possible, de ramasser les bonus. Le rongeur aux longues oreilles pourra sauter, donner des coups de pieds, faire des roulades, planer avec ses oreilles hélicoptères et bien sûr, plonger. Il ne manque plus que le gros bisou baveux, accompagné du célèbre "Quoi de neuf, docteur ?". Le jeu cherche à respecter l'univers des toons, avec un humour un peu fou, et des bruitages à la hauteur. D'ailleurs, les digits du héros seront doublés avec la voix française du dessin animé. Quelques scènes sont même tirées des scénarios de certains épisodes du DA, comme celui de la tauromachie, la chasse et du bateau pirate. On retrouvera tous les persos de l'univers de Bugs Bunny, à commencer par Sam, Taz, Elmer, Marvin, Daffy Duck et tous les autres. Le jeu a été développé par Behaviour Interactive - la société québécoise, à laquelle on doit Jersey Devil, s'appelait auparavant Megatoon. A première vue, les deux titres se ressemblent à s'y méprendre.

Prenez la perle et jetez-la sur la cible pour abaisser le pont.

Il y a plein de petits détails amusants, comme ce dinosaure qui sert d'ascenseur.

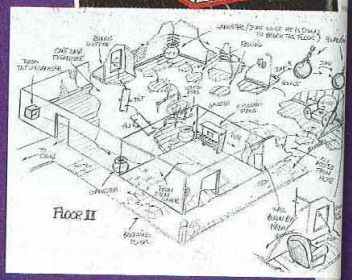
Bugs pourra monter sur tout un tas de véhicules, et même dans un wagonnet sur les rails d'une mine.

Fidèle aux cartoons

L'aspect graphique est amélioré avec une animation à 25 images par seconde. Les personnages modélisés demeurent fidèles à leur design d'origine. Reste à savoir si Bugs Bunny Lost in Time aura le même défaut que Jersey Devil, à savoir, une maniabilité hasardeuse et énervante lors des séquences plates-formes. Réponse au mois de juin...

Pour voyager à travers les époques, Bugs doit se servir de cette machine.

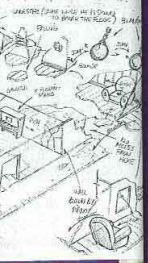
DU PAPIER AU PIXEL



Les personnages du monde des Looney Tunes ont tous un caractère et un design uniques. Les développeurs ont dû les modéliser et les animer le plus fidèlement possible afin de coller à l'esprit complètement fou des dessins animés. L'équipe est constituée de 17 personnes. Pour la conception des décors, le papier est resté essentiel pour exprimer tout le sadisme des niveaux.

PETITS JEUX

Bugs Bunny Lost In Time est parsemé de petits jeux apportant un réel plaisir à chaque découverte. Jeux de mémorisation façon Simon, Master Mind, poursuites en voitures, en motos, puis en tandems, pour finir en monocycles et détruire le bateau de Sam... Bref, que des épisodes qui feront sourire ceux qui ont aimé les cartoons.



le papier
x.

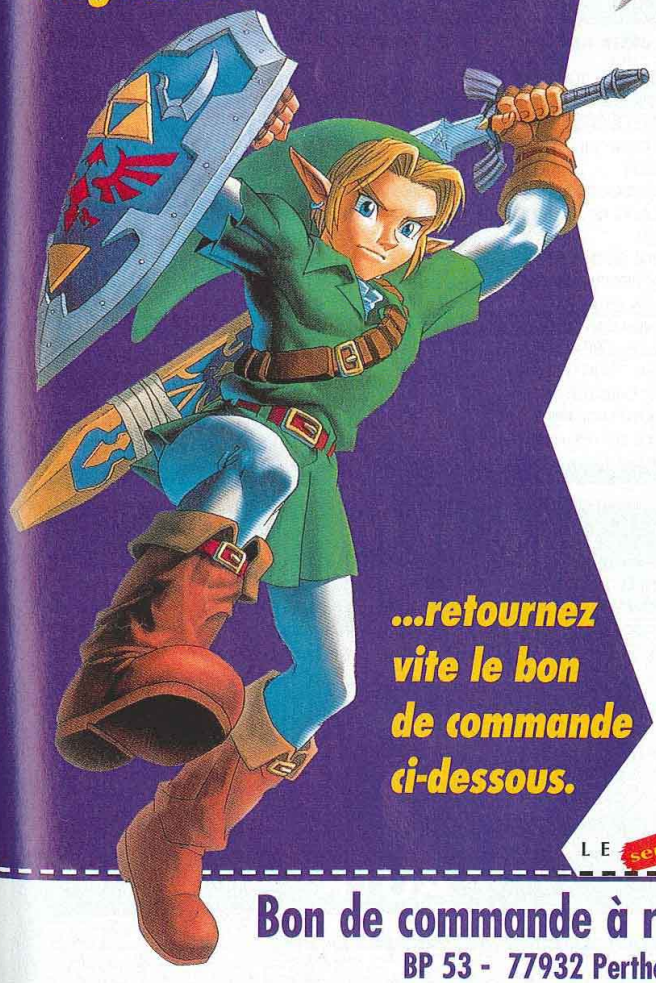
ise et
équences
nse au mois

r à travers
s doit se servir
machine.

UX
ne est
apportant
découverte.
façon Simon,
s en voitures,
ems, pour
détruire le
que des
urire ceux
ns.

C'est votre dernière chance !

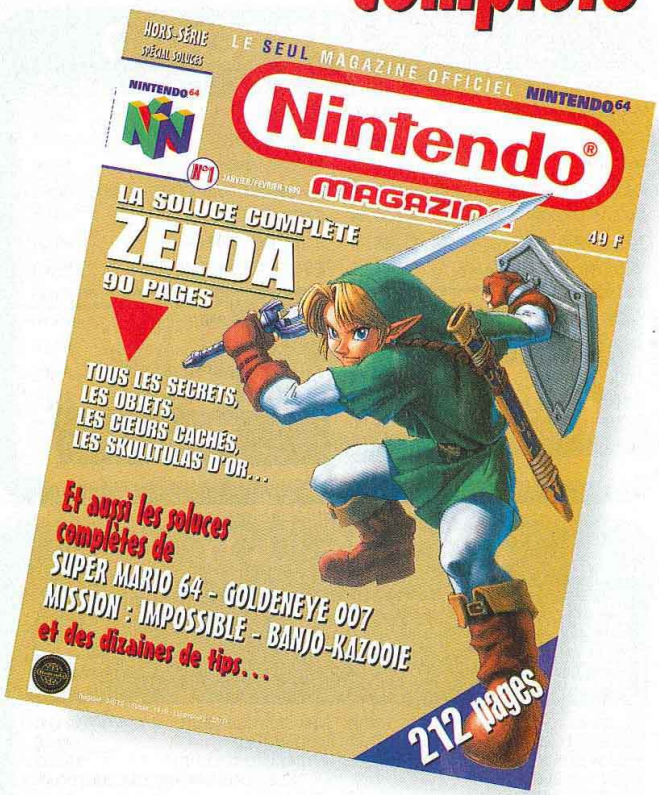
Vous n'avez pas encore la soluce complète de Zelda parue dans le Hors série de Nintendo magazine...



...retournez vite le bon de commande ci-dessous.

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME

LA soluce complète



LE seul MAGAZINE OFFICIEL NINTENDO

Bon de commande à retourner à Nintendo magazine

BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23

Réf./Nom	Prix*	Quantité	Montant
HS1 /552001	65 F		

❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Nintendo magazine

❑ Carte bancaire dont voici le numéro :

└┴┴┴┘ └┴┴┴┘ └┴┴┴┘ └┴┴┴┘

Date d'expiration de ma carte : └┴┴┘ Signature :

Nom ..... **Prénom** .....

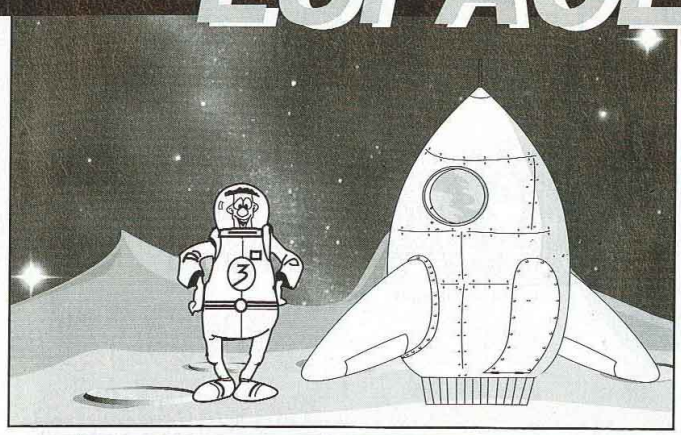
Date de naissance .....

Adresse .....

Code Postal └┴┴┴┴┘ **Ville** .....

Je recevrai ma commande dans un délai de 4 semaines après enregistrement de mon règlement. *frais de port inclus
Offre valable jusqu'au 31 MAI 99 et dans la limite des stocks disponibles.

ESPACE 3 games



MEGADRIVE

ALIEN 3 (EUR)	**99,00**	NBA JAM TE (EUR)	89,00
BATMAN FOREVER (EUR)	99,00	NBA LIVE 96 (EUR)	99,00
CHAMPION WORLD CUP SOCCER	49,00	NFL QUATERBACK 95 (EUR)	89,00
DRAGON BALL Z (JAP)		NFL QUATERBACK 96 (EUR)	99,00
+ ADAPTATEUR	99,00	NHL HOCKEY	69,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	99,00	REVOLUTION X (EUR)	49,00
FIFA 98 (EUR)	**129,00**	ROLO THE RESCUE	99,00
FIFA 97 (EUR)	99,00	SPOT GOES TO	
FIFA 96 (EUR)	89,00	HOLLYWOOD (EUR)	99,00
FRANCK THOMAS BIG HURT	99,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	129,00
JOHN MADDEN 96 (EUR)	89,00		

• MANETTE FIGHTER 2 69,00

3DO

• MANETTE TURBO 6 BOUTONS 99,00
• ADAPTATEUR MANETTE SNIN 99,00
• FLIGHT STICK (SIMULATION) 99,00

3 JEUX ACHETÉS = 1 JEU GRATUIT

ALONE IN THE DARK 2 (VF)	**69,00**	SAMPLER 2 +10 DEMOS	
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00	+TEST MEMOIRE 15 mn	69,00
BATTLE SPORT	69,00	SHOCK WAVE 1	69,00
CORPSE KILLER	69,00	SNOW JOB	69,00
DOOM	69,00	SPACE HULK	69,00
FIFA SOCCER	69,00	SPACE PIRATE	69,00
FLYING NIGHTMARE	69,00	STAR BLADE	69,00
HELL	69,00	STATION INVASION	69,00
IMMERCENARY	69,00	STELLA 7	69,00
INCREDIBLE MACHINE	69,00	STRIKER	69,00
IRON ANGEL	69,00	SYNDICATE	69,00
KING DOM : THE FAR REACHES	69,00	TOTAL ECLIPSE	69,00
PEEBLE BEACH GOLF	69,00	VIRTUOSO	69,00
PGA TOUR GOLF 96	69,00	WHO SHOT JOHNNY ROCK	69,00
PSYCHIC DETECTIVE	69,00	WING COMMANDER 3	69,00
RETURN OF FIRE	69,00	ZNADNOST	69,00
RISE OF THE ROBOT	69,00		

SUPER NINTENDO

ASTERIX	99,00	PRINCE OF PERSIA 2	99,00
BATMAN FOR EVER	99,00	REALM	99,00
DOOM	99,00	REVOLUTION X	99,00
HAGANE	99,00	SCHTROUMPFS	99,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	99,00	SECRET OF EVERMORE + GUIDE	99,00
JUDGE DREDD	99,00	SPIROU	99,00
KILLER INSTINCT	99,00	STARTRECK DEEP	99,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	99,00	SCHTROUMPFES 2	99,00
LE ROI LION	99,00	SUPER BC KID	99,00
MORTAL KOMBAT	99,00	TIMON ET PUMBA	99,00
NBA LIVE 97	**99,00**	TINTIN AU TIBET	99,00
NHL 96	99,00	TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	99,00
OSCAR	99,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	99,00
POWER PIGGS	99,00		
PREHISTORIC MAN	99,00		

• MANETTE ASCII 99,00
• ALIMENTATION SECTEUR 199,00
• PRISE PERITEL 149,00

GAME BOY

CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR	**349 F**
CONSOLE GAME BOY ECRAN COULEUR	**499 F**
CONSOLE GAME BOY BASIC COULEUR	**329 F**
GAME BOY CAMERA	**349 F**
IMPRIMANTE	**399 F**

ALLEWAY	149,00	NBA JAM/COULEUR	199,00
ASTEROID (COULEUR)	249,00	ODD WORLD	199,00
BRAIN DRAIN	**199,00**	**PITFALL (COULEUR)**	**199,00**
BUST A MOVE 3	199,00	**POCKET BOMBERMAN(COULEUR)**	**169,00**
CASTELVANIA	**199,00**	POP UP	99,00
COOL HAND (COULEUR)	**199,00**	**POWER QUEST (COULEUR)**	**249,00**
CUTTHROAT ISLAND	99,00	**QUEST FOR CAMELOT(COULEUR)**	**249,00**
DISNEY MULAN	229,00	RAT RESERVOIR (COULEUR)	199,00
DONKEY KONG LAND 2	169,00	ROGER RABBIT	169,00
DONKEY KONG LAND 3	249,00	RAZMOKETS(COULEUR)	199,00
DUCK TALES	169,00	SMALL SOLDIERS	229,00
GAME & WATCH GALLERY		STREET FIGHTER 2	169,00
(COULEUR)	**169,00**	TAMAGOSHI	99,00
GEX (COULEUR)	199,00	TARZAN	129,00
GOEMON MYSTICAL LEGENDS	**199,00**	**TETRIS DE LUXE COULEUR**	**169,00**
HERCULE	199,00	TRACK N FIELD	169,00
INTERNATIONAL STAR SOCCER	199,00	**TUROK 2 (COULEUR)**	**199,00**
KILLER INSTINCT	169,00	V-RALLY (COULEUR)	249,00
KING OF FIGHTER 98	229,00	WARIO LAND 2 (COULEUR)	249,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	169,00	WWF WARZONE	199,00
LE ROI LION	169,00	ZELDA (COULEUR)	249,00
LES SCHTROUMPFS (COULEUR)	199,00		
MEN IN BLACK (COULEUR)	**199,00**		
MONOPOLY	229,00		
MONTEZUMA'S RETURN (COULEUR)	199,00		
MORTAL KOMBAT 4 (COULEUR)	229,00		
NBA JAM	99,00		

ACCESSOIRES
• ECRAN GB 35,00
• LOUPE AVEC LUMIERE 49,00
• BATTERY PACK (GB POCKET) 99,00

NEO GEO CD

NEO GEO CD	**1990 F**		
JOYSTICK ARCADE	**399,00**	LAST BLADE 2	349,00
AERO FIGHTER 2	199,00	NAM 1975	199,00
BASEBALL STAR 2	199,00	NINJA COMMANDO	199,00
BURNING FIGHT	199,00	POWER SPIKES	149,00
GALAXY FIGHT	199,00	RAGNAGARD	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL.	99,00	SUPER SIDEKICK 2	199,00
KING OF FIGHTER 97	199,00	TWINCLES TALES	199,00
KING OF FIGHTER 98	399,00	TOP HUNTER	199,00
KING OF MONSTER 2	199,00	VIEW POINT	199,00

AUTRES

Néo Géo Pocket 495 F

BASEBALL STAR	249,00	TENNIS	249,00
KING OF FIGHTER R1	299,00	PUZZLE	249,00
STORY OF MARY	249,00	NEO GEO CUP FOOT	249,00
		SAMOURAI SHADOWN	299,00
		CHERY MASTER	249,00
		FATAL FURY II	199,00
		WORLD HEROES II	199,00

Néo Géo
CONSOLE 1990F

Nomad + ADAPTATEUR MULTIJEUX **690 F**
PORTABLE COULEUR 16 bit fonctionnant avec les jeux Megadrive

Nec CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE
GAME GEAR + 1 JEU 449F

Jaguar TOUS LES JEUX À **49 F**

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23

ESPACE 3 games

PLAYSTATION

→ PLAYSTATION + DUAL SHOCK + 100 F de bon d'achat* **790 F**
→ Volant + Pédalier + Montre **399 F** **→ Pistolet** **199 F**
→ Psychopad **299 F**
* 2 bons de 50 F non cumulable à valoir sur achat de plus de 500 F (hors console)

JEUX USA

FINAL FANTASY VII	149,00

JEUX JAP

FINAL FANTASY VIII	449,00
GRAN TOURISMO	149,00
MARVEL VS SF EX	**449,00**
OVER BLOOD 2	299,00
RESIDENT EVIL 2	149,00
STAR OCEAN 2	449,00
TAIL CONCERTO	99,00

JEUX EUROPEENS

ABSOLUT FOOTBALL	**349,00**
ACTUA SOCCER CLUB EDITION + PAD PROGRAMMABLE + CARTE MEMOIRE	169,00
AKUJI	369,00
ALUNDRA	349,00
APOCALYPSE	299,00
ASTERIX	**359,00**
ATLANTIS	349,00
BATMAN ET ROBIN + CASSETTE VIDEO	299,00
BLOOD LINES	**299,00**
BREATH OF FIRE 3	349,00
BIG AIR	349,00
BUG'S LIFE	**349,00**
BUSHIDO BLADE	349,00
BUST A GROOVE	349,00
BOMBERMAN	**349,00**
BOMBERMAN FANTASY RACING	**349,00**
BLOODY ROAR 2	**349,00**
BUST A MOVE 4	**269,00**
CAESAR 2	299,00
CIVILIZATION II	**369,00**
COLLIN MC CRAE RALLY	369,00
COLONY WARS : VEGEANCE	199,00
CONSTRUCTOR + CARTE MEMOIRE	349,00
COOLBOARDER 3	349,00
CRASH BANDICOOT 3	**349,00**
DRIVER	**359,00**
DARK STALKER 3	**349,00**
DEAD OR ALIVE	349,00
DRAGON BALL FINAL BOUT + CARTE + MANETTE	299,00
DUKE : TIME TO KILL	369,00
EGYPTE	349,00
FIFA 99	**369,00**
FIFA COUPE DU MONDE	199,00
FIFA SOCCER 98	199,00
FORMULA ONE 98	199,00
GEX CONTRE DT REZ	369,00
GANSTREAM SAGA	**299,00**
GUY ROUX MANAGER 99 + MEMO	**379,00**
GRAN TOURISMO	299,00
GUARDIAN CRUSADE	**369,00**
J. MADDEN 99	369,00
KENSEI SACRED FIRST	**349,00**
KKND 2	329,00
KNOCK OUT RINGS	**369,00**
LE 5E ELEMENT	349,00
LEGACY OF KAIN II	**349,00**
SOUL REAVER	**369,00**
LE MANS	**349,00**
LES RAZMOKETS	349,00
LUCKY LUCKE	349,00
MEDIEVIL	349,00
METAL GEAR SOLID	**369,00**
MARVEL VS STREET FIGHTER	**349,00**
MISTER DOMINO	299,00
MONOPOLY + MONOPOLY	
DE VOYAGE	329,00
MONACO GRAND PRIX 2	349,00
MOTO RACER 2	369,00
MUSIC	**299,00**
NBA 99	369,00
NEED FOR SPEED IV	369,00
NHL FACE OFF 99	299,00
NO FEAR DOWNHILL	
MOUNTAIN BIKING	**369,00**
ODD WORLD + PAD	199,00
ODD WORLD L'EXODE D'ABBE	**369,00**
ODT	199,00
POCKET FIGHTER	299,00
POPULOUS A L'AUBE DE LA CREATION	369,00
PREMIER MANAGER 98	299,00
PRINCE NACEEM BOXING	**349,00**
PRO BOADERS	**349,00**
RAT ATTACK	369,00
RESIDENT EVIL 2	369,00
RIDGE RACER IV	**349,00**
RISK + SOURIS	329,00
RIVAL SCHOOL	349,00
RIVEN	299,00
ROLL CAGE	**369,00**
RUNNING WILD	299,00
SMALL SOLDIER	369,00
SPORT CAR GT	369,00
SPYRO	349,00
STREET FIGHTER ALPHA 3	**349,00**
STREET FIGHTER COLLECTION	**329,00**
STREET FIGHTER COLLECTION 2	**349,00**
STREET SKATER	349,00
TAI FU	**369,00**
TAIL CONCERTO	299,00
TEKKEN 3	**399,00**
TENCHU	299,00
TIGER WOOD 99	**369,00**
TOCA TOURING CAR 2	299,00
TOMB RAIDER 3	**359,00**
TOMB RAIDER 2 + CARTE MEMOIRE + SOLUTION	249,00
UEFA CHAMPIONS LEAGUE	**369,00**
V2000	329,00
V BALL BEACH VOLLEY	329,00
VERSAILLES	299,00
VICTORY BOXING 2	349,00
WARZONE 2100	**369,00**
WCW THUNDER	**299,00**
WILD ARMS	299,00
WING OVER 2	**349,00**
X MEN VS STREET FIGHTER	**349,00**
XENOCRACY	349,00
YOYO'S PUZZLE	**299,00**

• ACTION REPLAY PROFESSIONNEL VF	349,00
• 2 MANETTES SANS FILS	299,00
• ADAPTATEUR MULTI JOUEUR	199,00
• CABLE DE LIAISON	99,00
• GAME BOOSTER	399,00
• MANETTE TURBO	49,00
• **MANETTE DUAL SHOCK**	**199,00**
• MEMORY CARD	49,00
• MEMORY CARD 120 BLOCS	169,00
• PACK DE VIBRATION	99,00
• PRISE PERITEL RGB	49,00
• RALLONGE MANETTE	69,00
• SOURIS	149,00
• VOLANT ACT LABS avec cart. PSX	790,00

PROMO PSX

JEUX NEUFS JAP

PSYBADEK	149,00
DRAGON BALL Z GT	99,00

JEUX NEUFS EUROPEENS

ALIEN TRILOGY + MANETTE	199,00
BATTLE SPORT	99,00
BLOODY ROAR	169,00
BUST A MOVE 2 +MANETTE	199,00
COLONY WARS	149,00
COMMAND AND CONQUER	169,00
COOL BOARDERS 2	149,00
COURIER CRISIS	99,00
CRASH BANDICOOT 2	149,00
CROC	169,00
DESCENT 2	149,00
DIABLO	169,00
DIE HARD TRILOGY	169,00
DISCWORLD 2	149,00
DOOM	169,00
DUKE NUKEN 3D	149,00
EXPLOSIVE RACING	149,00
FORMULA ONE 97 + PAD	169,00
FORSAKEN	169,00
GRID RUN	99,00
GRAN TOURISMO	**149,00**
GTA	169,00
HERCULE	149,00
HEART OF THE DARKNESS	**169,00**
IRON BLOOD	89,00
ISS PRO	169,00
JEREMY MC GRATH S.CROSS + MANETTE	249,00
JONAH LOMHU RUBGY	199,00
KILLING ZONE	99,00
LEGACY OF KAIN	149,00
MAGIC CARPET	99,00
MAGIC THE GATHERING	99,00
MDK	99,00
MICKEY	149,00
MICROMACHINE 3V	169,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY + CARTE MEMOIRE	199,00
MOTO RACER	169,00
NBA JAM EXTREME	99,00
NBA LIVE 98	149,00
NEED FOR SPEED 2	169,00
NFL QUATERBACK 97	99,00
NUCLEAR STRIKE	149,00
ONE	149,00
PANDEMONIUM 2	149,00
PRO FOOT CONTEST 98	149,00
RASCAL	149,00
RAYMAN	169,00
RESIDENT EVIL	169,00
RETURN FIRE	99,00
REVOLUTION X	99,00
RIDGE RACER REVOLUTION	149,00
ROAD RASH 3D	199,00
ROCK N ROLL RAGING 2	99,00
SHELL SHOCK	99,00
SLAM AND JAM 96	69,00
SOUL BLADE	149,00
SUPER FOOTBALL CHAMP	99,00
TEKKEN 2	149,00
TIME CRISIS	149,00
TOCA TOURING CAR	169,00
TOMB RAIDER 2	169,00
TRACK N FIELD	169,00
TUNEL B1	99,00
VANDAL HEART	99,00
VIRTUA OPEN TENNIS	99,00
V RALLY	169,00
X MEN	129,00

SATURN

JEUX JAP

DONGEON DRAGON COLLECTION	399,00
DARIUS GAIDEN	79,00
FATAL FURY 3	99,00
GALAXY FIGHT	79,00
GRAN CHASER	79,00
MARVEL SUPER HEROES VS SF	**469,00**
SAMOURAI 3 + RAM	199,00
SHINING FORCE 3 SCENARIO 3	399,00
TOSHIDEN URA	**79,00**

JEUX EUROPEENS

BURNING RANGERS	**199,00**
DEEP FEAR	**249,00**
JURASSIC PARK : LOST WORLD	149,00
RIVEN	**249,00**
SHINNING FORCE 3	**299,00**
WORLD LEAGUE SOCCER WORLD WIDE SOCCER 97	149,00

Jeu neuf SATURN PROMO à 99 F au choix

- ALIEN TRILOGY
- AMOK
- ANDRETTI RACING
- BATMAN FOR EVER
- BATTLE STATION
- BLACK DOWN
- BLACK FIRE
- BUST A MOVE 2
- **DARK STALKER** (NIGHT WARRIOR
- DEFCON 5
- DOOM
- FIFA 96
- FIFA 98
- FIGHTING VIPERS
- FRANCK THOMAS BIG HURT
- GEN WAR
- GRID RUN
- HEXEN
- HI OCTANE
- IRON MAN
- J. MADDEN 98
- JACK IS BACK
- LA HORDE
- MAGIC CARPET
- NASCAR 98
- NBA JAM EXTREME
- NBA JAM TE
- **NBA LIVE 97**
- NBA LIVE 98
- NHL POWERPLAY
- PGA TOUR GOLF 97
- **REVOLUTION X**
- SCORCHER
- SHOCK WAVE
- SKELETON WARRIOR
- SLAM AND JAM
- **SOVIET STRIKE**
- SPACE HULK 2
- STREET FIGHTER ALFA
- TEMPESTS 2000
- TRASH IT
- VIRTUA FIGHTER
- WRESTLEMANIA

• GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1	249 F
• PAD ANALOGIQUE	199 F
• ADAPTATEUR MULTIJOUEUR	259 F
• ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS	149 F
SI VOUS ACHETEZ UN JEU	99 F
• MEMORY CARD 8 MEG	199 F

NEO GEO POCKET

ECRAN COULEUR **649 F**
JEUX NEO GEO COULEUR **TEL**

NINTENDO 64

NINTENDO 64 + MARIO 64 **790 F**

1080 SNOW BOARDING	**369,00**
AERO GAUGE	199,00
AIR BOARDER 64	199,00
ALL STAR BASEBALL 99	399,00
BANJO KAZOOIE	369,00
BEATLE MANIA RALLY	**449,00**
BOMBERMAN	299,00
BOMBERMAN HEROE	399,00
BUST A MOVE 2	299,00
BUST A MOVE 3	399,00
CASTLEVANIA 3D	**TEL**
CAESARS WORLD OF GAMBLING	**399,00**
CENTER COURT TENNIS	399,00
DIDDY KONG RACING	349,00
DUKE NUKEM ZERO MOUR	399,00
EXTREME G	199,00
EXTREME G 2	429,00
F1 POLE POSITION	199,00
F1 WORLD GP	369,00
FIFA 98	299,00
FIFA 99	449,00
FLYNG DRAGON	**399,00**
FIFA COUPE DU MONDE	299,00
FORSAKEN	399,00
F-ZEROX	369,00
GOEMON 2	**TEL**
GEX 64	299,00
GOEMON MYSTICAL NINJA	399,00
GOLDEN EYE 007	279,00
HEXEN	199,00
ISS 64	299,00
J MADDEN 99	449,00
LYLAT WARS + KIT DE VIBRATIONS	299,00
MARIO PARTY	369,00
MICROMACHINES TURBO	399,00
MILOS BOWLING	**399,00**
MISSION IMPOSSIBLE	299,00
MORTAL KOMBAT 4	449,00
NAGANO	399,00
NASCAR 99	399,00
NBA 99	449,00
NBA JAM 99	449,00
NFL QBC 99	429,00
NHL 99	449,00
PENNY RACER	399,00
QUAKE	199,00
RAMPAGE	199,00
SAN FRANCISCO RUSH 2	399,00
SILICON VALLEY	399,00
SOUTH PARK	449,00
STAR WARS ROGUE SQUADRON	449,00
SUPER MARIO 64	369,00
SUPER MARIO KART 64	249,00
TETRISPHERE	349,00
TUROK	199,00
TUROK 2	399,00
V RALLY 99	299,00
VIGILANTE 8	449,00
VIRTUAL POOL	449,00
WETRIX	399,00
WIPE OUT 64	399,00
WWF WARZONE	399,00
WICKED SURFING	**399,00**
YANNICK NOAH	399,00
YOSHIES STORY	299,00
ZELDA	429,00

FORCE PACK VIBREUR	99 F	ACTION REPLAY	399 F
VOLANT + PEDALIER	399 F	SHOCK WAVE	299 F
RALLONGE MANETTE	69 F	GAME BOOSTER	399 F
MANETTE	199 F	MEMORY EXPANSION PACK	199 F
MEMORY CARD	69 F	PACK D'EXTENSION MEMOIRE	199 F
MEMORY CARD 4X	129 F		

128, bd Voltaire
75011 PARIS
Tél. 01 48 05 42 88
Tél. 01 48 05 50 67 - M° Voltaire

PARIS

36, rue de Rivoli
75004 PARIS
Tél. 01 40 27 88 44
M° Hotel de Ville ou St Paul

Lundi : 13h-19h
Mardi au Samedi :10h-19h

Lundi au Samedi :10h-19h

PROVINCE

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél. 03 20 55 67 43
Lundi au Samedi :10h-19h

44, rue de Béthune
Tél. 03 20 57 84 82
Lundi : 13h-19h
Mardi au Jeudi :10h30-19h30
Vendredi au Samedi : 10h30-20h

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél. 03 27 97 07 71
Lundi au Samedi :9h30-12h/14h-19h

VANNES
30, rue Thiers
Tél. 02 97 42 66 91
Lundi au Vendredi :9h-19h
Samedi : 9h-18h30

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23
ESPACE 3 VPC - RUE DE VOYETTE - CENTRE DE GROS N°1 - 59818 LESQUIN CEDEX

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F - Chronopost : 65 F (paiement hors CR))	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
N° client : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature
(signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur : ❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ 3 DO ❒ PLAYSTATION ❒ SATURN ❒ NINTENDO 64

Mode de paiement : ❒ Chèque postaux ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Mandat Cash
❒ Carte Bancaire N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

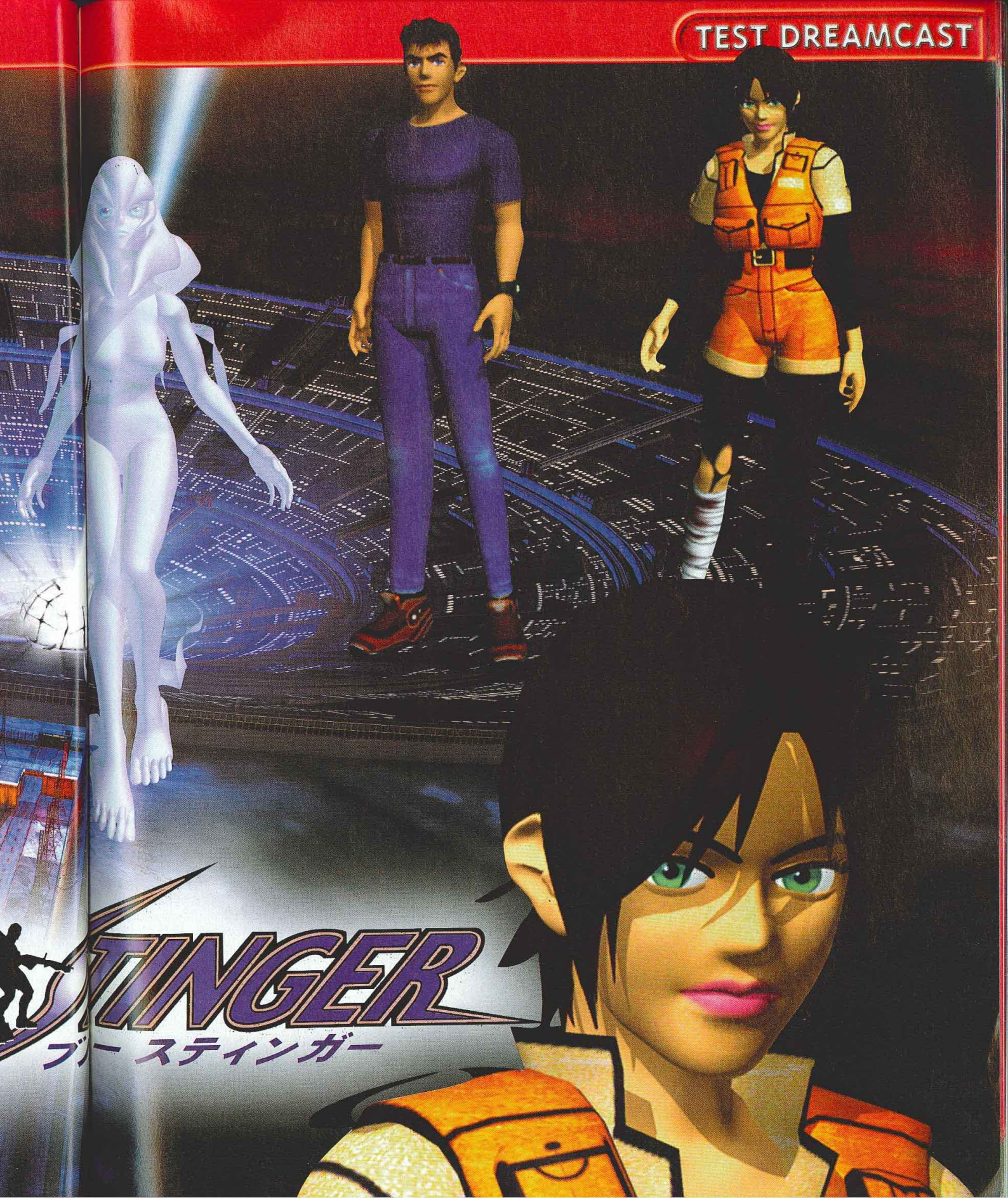
PASSE TES COMMANDES SUR
3615 ESPACE 3
(2,23 F/mn)

CONSOLES+ 05/99

Mégahit
CONSOLES+

TESTS

Ce mois-ci, c'est la Dreamcast qui est à l'honneur. Il n'y a pas à dire mais elle en a sous le capot. Spécialement créés pour démontrer les capacités de la bête, extraterrestres, mutations génétiques et autres abominations se sont donné rendez-vous dans...


STINGER
ブースティンガー

BLUE STINGER

ブルースティンガー

Couramment présenté comme le précurseur d'une nouvelle génération de jeux d'aventure, Blue Stinger fait la démonstration des incroyables performances de la Dreamcast. Et comme en plus, l'intérêt est au rendez-vous, ce titre risque de faire un tabac.

Année 2018. Du fin fond de l'espace, un objet non identifié vient s'écraser sur une petite île, Dinosaur Island. Cette île est située au point d'impact de la grande météorite qui aurait mis fin à l'existence des dinosaures sur Terre. Suite à la chute de l'ovni, une gigantesque bulle se forme autour de l'île, emprisonnant Eliot. G. Ballade, avec pour seul contact son interlocutrice radio, la douce Janean. L'aventure peut commencer.

La bourse ou la vie !

Dès l'intro, le parti pris esthétique est affiché. Les personnages sont assez bien réalisés et le niveau de détails correct. Les déplacements des personnages sont un peu maladroits, mais la décomposition des mouvements reste agréable. Et pourtant, on ressent comme une légère gêne devant ces persos un peu trop "synthétiques". Le stick analogique permet de déplacer le personnage n'importe où, dans les limites de l'aire de jeu. Le bouton X sert à cogner les adversaires à main nues ou avec un accessoire de poing. Le bouton R est destiné aux armes puissantes. Et de la bagarre, il va y en avoir. Heureusement, un mystérieux barbu, le capitaine Dogs, viendra prêter main-forte à Eliot, sans oublier Nephilim, la petite fée extraterrestre. Vous devrez faire attention à bien gérer votre arsenal. Il est possible de changer d'équipement ou même de héros selon la situation ; par exemple, Dogs encaisse bien mieux qu'Eliot. Les techniques de combat au corps à corps évoluent avec votre personnage, et la puissance des armes augmente au fil de l'aventure. Si vous voulez progresser, vous devrez acheter, dans les différents distributeurs, de la nourriture, des munitions ou bien des objets essentiels à la résolution des énigmes. A vous de trouver l'argent en multipliant les combats. Eh oui, en mourant, les monstres vous laisent un petit pécule.

Énigmes tordues

Vos héros devront s'adapter aux situations, apprendre à nager dans une eau pleine de piranhas, à faire face à un froid terrible dans un labyrinthe obscur, ou à parcourir un port de pêche infesté de créatures étranges. A chaque fois, il existe une solution pour s'en sortir et des indices vous aideront dans votre quête. Les énigmes sont parfois tordues, et saisir les finesses de l'intrigue nécessite une bonne connaissance de l'anglais. L'action reste assez linéaire, alors que la carte s'avère difficile à lire. Les apparitions des monstres n'arrivent pas, à cause de leur esthétique originale, à créer une sensation d'effroi, mais l'atmosphère devient plus prenante au fur et à mesure que le scénario se dévoile.

Le "Rat Bar" est une des plaques tournantes du centre-ville. Le billard ne demande qu'à être poussé...

LES DÉCORS

Une fois que l'aventure prend son envol, on se promène beaucoup et le dépaysement est total.

Le centre commercial constitue un endroit important. Profitez-en pour faire le plein de provisions et d'armes.

La chambre froide est un passage difficile. Il faudra être attentif aux indications données par l'ordinateur. Il ne tient qu'à vous de transformer cet endroit en lieu sûr.

Le centre-ville propose de multiples activités. La salle de jeu Sega vous divertira, et les énigmes tordues vous occuperont un bon moment.

La jungle regorge d'ennemis tous plus vicieux les uns que les autres. N'oubliez pas de regarder partout pour ne pas être surpris.

DE GROSSES BÉBÊTES !

Le bestiaire est plus que conséquent. Voici quelques portraits pris sur le vif des monstruosités qui grouillent dans les endroits les plus sinistres du jeu.

Le poisson géant est des plus coriaces. Il vaut mieux éviter l'affrontement et se précipiter vers le fond du bassin, là où se trouve la sortie.

La fin est proche. Eliot va-t-il se sortir du pétrin ?

AVIS OUI !

Blue Stinger impressionne par ses effets spéciaux. La modélisation des personnages laisse à désirer, mais l'intrigue reste passionnante. Certes la réalisation n'est pas parfaite : les caméras sont mal gérées, le contrôle des héros est parfois aléatoire et l'aventure met du temps avant de démarrer. Cela dit, Blue Stinger permet d'évoluer dans un univers extra-ordinaire. Les innovations ne sont pas décisives, mais l'orientation très arcade de l'aventure séduira plus d'un fan d'action débridée.

TOXIC

Les mutations génétiques sont nombreuses et très agressives. La plupart des couloirs de liaison entre les niveaux en sont infestés.

Le monstre du pont est impressionnant, mais ne constitue pas un obstacle insurmontable. Merci Dogs !

OÙ SONT LES CAMÉRAS ?

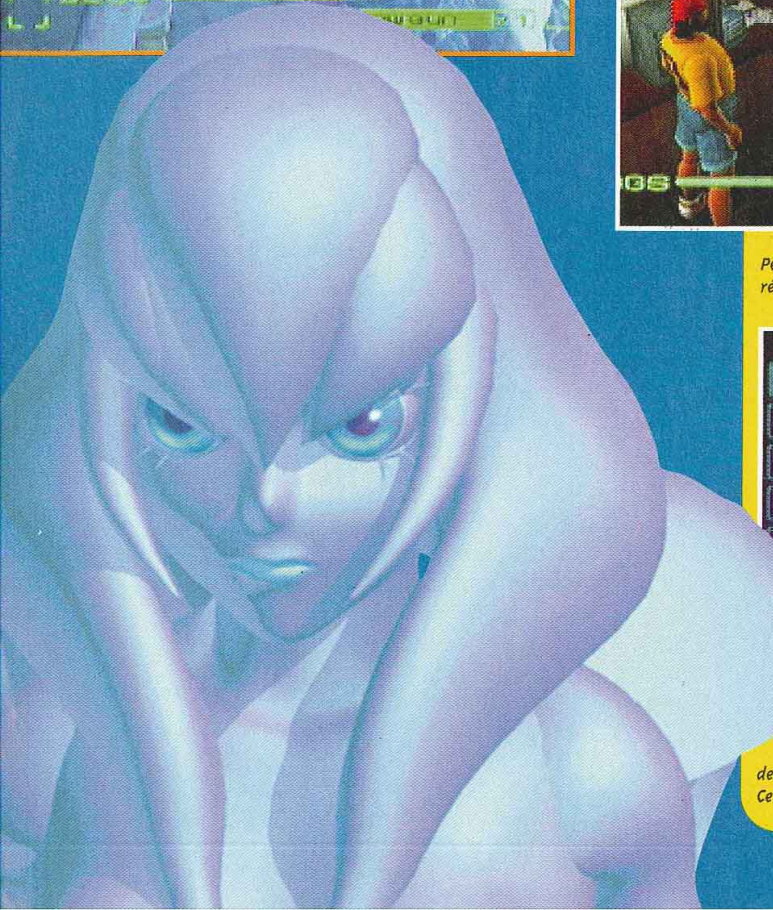
Les caméras sont effroyablement mal gérées. Voici deux exemples qui rendent compte des problèmes d'orientation qui vous attendent.

Les caméras ont la mauvaise habitude de montrer les héros de face, ce qui empêche de voir précisément ce qui les attend.

Les héros disparaissent parfois de l'écran ! Il est délicat dans ces conditions de jouer confortablement.

Les distributeurs sont vos alliés les plus sûrs ! Faites le plein de provisions.

Gerbes de couleurs et éclats de lumière sont au rendez-vous.



HELP !

BIEN DÉBUTER

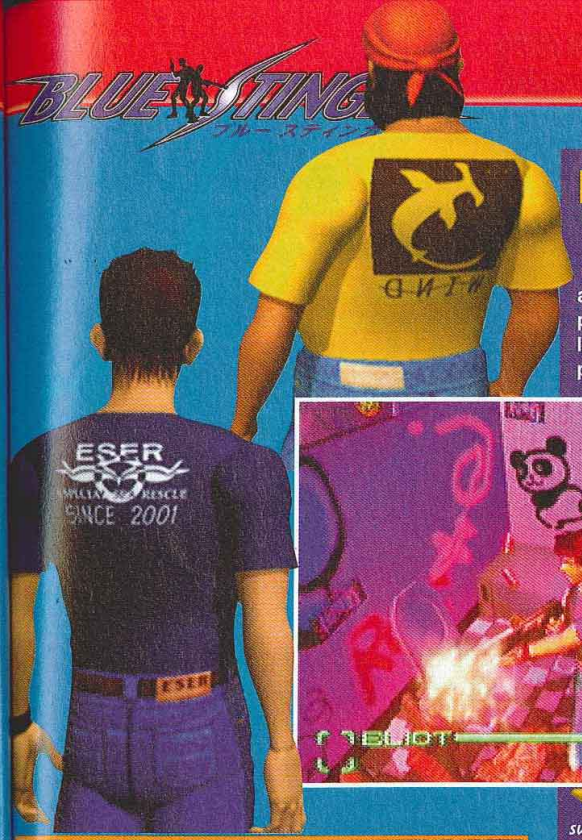
Si vous ne comprenez pas parfaitement l'anglais, certaines énigmes vous paraîtront difficiles. Ne comptez pas sur les sous-titres en japonais pour éclairer votre lanterne.

La réserve du centre commercial. Une fois les caisses poussées dans l'ultime pièce de la réserve, l'ordinateur vous demande deux codes. Entrez les numéros des portes de sortie d'urgence du centre commercial, à savoir 0030 et 0050.

La doxin du gérant. Dans la salle de repos du centre commercial, vous rencontrerez le gérant en mauvaise posture. Allez chercher de la doxin au second étage. Assurez-vous d'avoir une somme d'argent confortable avant de monter. Vous devrez collectionner tous les Pen Pen du supermarché pour prendre l'ascenseur. A noter que cette énigme peut être résolue sans avoir préalablement rencontré le gérant : incohérence !

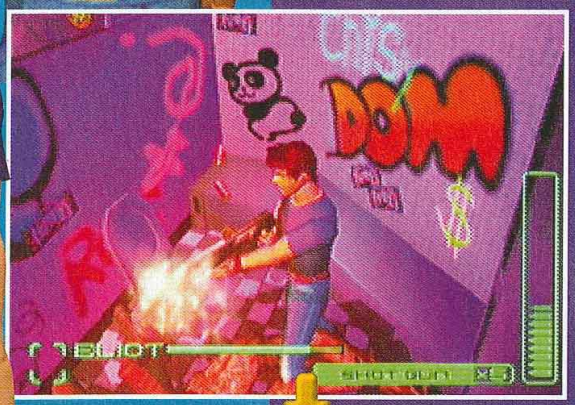
Le code de Janean. Une fois votre parcours dans le centre-ville accompli, vous devrez rejoindre Janean dans la première tour. Le code qu'elle vous demandera est inscrit sur le permis de conduire de Chris récupéré dans le centre-ville. Ce code est 05.13.

BLUE STINGER



L'OUTILLAGE

Il faudra blaster à tout va. Tuez un maximum de monstres pour vous faire de l'argent et acheter des armes de plus en plus dévastatrices. Réservez les armes les plus puissantes pour les boss.



Grâce à sa cadence de tir surprenante, le Shot Gun est une arme terrible.

Les décors sont par moments véritablement splendides et honorent la Dreamcast.

Le Plasma Gun est idéal pour éliminer les mutants qui habitent les endroits sombres de Blue Stinger.

Le T-shirt karaté permet à Dogs de maîtriser les arts martiaux.

La hache se révélera très efficace pour casser du monstre avec élégance.

AVIS OUI, MAIS...

J'attendais beaucoup de Blue Stinger, sans doute un peu trop. Je pensais que j'allais avoir entre les mains le jeu de l'année, celui qui allait mettre une claque à tous les jeux de ce genre. Certes, Blue Stinger est un très bon jeu, cela ne fait aucun doute, mais c'est tout. Les problèmes de caméras, les graphismes assez inégaux... mais surtout l'ambiance plutôt moyenne, font que j'ai été déçu. Au final, je dirai que c'est un jeu à voir, mais pas forcément à acheter.

PANDA

- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : CLIMAX
- Éditeur : SEGA
- AVENTURE-ACTION 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION 92%

Le décor est bien planté. Les graphismes étonnent par la diversité des couleurs.

GRAPHISMES 93%

Blue Stinger est très beau mais l'ensemble fait un peu aseptisé.

ANIMATION 90%

Les mouvements des persos ne sont pas toujours d'une fluidité exemplaire.

MUSIQUE 95%

Digne des plus grands films hollywoodiens.

BRUITAGES 85%

Le strict minimum, et rien de très innovant.

DUREE DE VIE 94%

Il faut de longues heures avant de le finir. L'intérêt est relancé par les bonus.

JOUABILITE 88%

Combats difficiles à maîtriser. Commandes peu intuitives. Caméras mal placées.

INTERET 92%

Blue Stinger est un grand jeu d'aventure qui pèche dans les détails. L'ensemble réserve quand même de beaux combats et quelques sueurs froides.

WARZONE 2100

Les wargames en temps réel ne se bousculent pas sur Playsation. Il n'est même pas certain que le futur Command & Conquer, Tiberian of Sun, soit porté sur cette machine. Alors, dès qu'un titre voit le jour, on se précipite dessus.

En 2085, la paix dans le monde est rompue par le Nasda : un satellite équipé de missiles nucléaires et doté d'une intelligence artificielle. D'après les scientifiques, il s'agit d'une erreur survenue à la suite d'un test de routine. Mais tout porte à croire qu'une bande de pirates terroristes est responsable de cet incident. C'est l'apocalypse atomique. Toutes les villes du monde sont touchées. L'hiver nucléaire est "hardcore", les rescapés s'organisent.

Bien protéger ses derricks est capital. Ils constituent votre unique ressource monétaire. Les ennemis ne se gêneront pour venir les détruire.

Les bases rebelles sont moins difficiles à détruire que celles du Nouveau Paradigm.

Quinze ans plus tard, les hostilités se poursuivent. Le menu de contrôle permet d'accéder à toutes les phases du jeu : action, fabrication, recherche scientifique, conception... ainsi qu'à tous les véhicules. Vous pourrez facilement faire plusieurs choses à la fois. Le principe est des plus simples : vous récupérez des objets datant de l'ère prénucléaire pour les étudier dans vos centres de recherche et améliorer ainsi vos troupes et constructions. La carte s'agrandit au fil du combat. Vous devrez parfois partir en expédition pour dépouiller les pirates du Nouveau Paradigm afin de récupérer leur technologie (béton armé au titane, tank lance-missiles, etc.). Il faut regarder partout pour trouver des sortes de tonneaux qui permettent de développer la recherche scientifique (à pratiquer intensément dès les premières missions sous peine de recommencer tout au début). L'intelligence artificielle des véhicules, la conception personnalisée des équipements, le contrôle à la souris et les combats intenses font de Warzone 2100 la nouvelle référence en matière de wargame. Cet agréable mélange de Mission Tesla et de Starcraft a su se démarquer de ces deux titres leaders.

Attaquez-vous en priorité aux véhicules de construction ennemis.

Les tourelles de commande permettent de concentrer les attaques. On les reconnaît à leurs tirs laser multicolores.

AVIS OUI !

Warzone 2100 est étonnant. Le principe de jeu, basé sur la recherche scientifique, lui donne un intérêt particulier. C'est à chaque fois une surprise de découvrir les nouvelles possibilités de construction. Les décors ne varient pas beaucoup, mais le relief est bien rendu. Combats intenses, nombreux véhicules, scénario bien ficelé, contacts radio, commandes à la souris... tout y est. Dommage qu'on ne puisse y jouer à deux. Mais, quoi qu'il en soit, Warzone 2100 est le nouveau wargame de référence sur PS !

SWITCH

AVIS OUI !

Ce nouveau wargame est vraiment prenant. Les véhicules sont bien configurés, il y a des pages et de pages de constructions, la caméra peut quasiment tourner dans tous les sens, les combats sont intenses. Plus on avance dans le jeu, plus on découvre de technologies qui donnent une dimension unique aux missions. Un menu général très pratique permet de gérer les phases de construction en même temps que les phases de bataille. Amateurs de moments forts, foncez sur Warzone 2100 !

NIIICO

Plus vos véhicules acquièrent d'expérience au combat, plus ils deviennent intelligents.

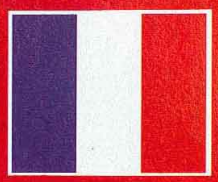
LIAISON SYNAPTIQUE

Après la remise en état de votre base, vous apprenez que l'ennemi possède une technologie plus avancée que la vôtre. C'est en investissant les territoires ennemis que vous retrouverez les objets datant d'avant la catastrophe. Une fois ces derniers étudiés, vous accéderez à de nouveaux blindages, constructions, véhicules, protections, etc. Vous maîtriserez la liaison synaptique en fin de première campagne. Cette technologie permet de construire des cyborgs et de remporter la victoire par la suite.

Peu de temps après avoir découvert la liaison synaptique, le Nouveau Paradigm vous attaque avec ses cyborgs.

En attaquant les bases, vous trouverez des sortes de tonneaux nommés "artefacts". Ils donnent accès à de nouvelle technologies, ici le châssis moyen Scorpion.

La liaison synaptique permet une communication directe entre les véhicules ainsi que la construction de cyborgs.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : PUMPKIN
- Éditeur : EIDOS
- WARGAME TEMPS RÉEL
- 1 JOUEUR

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : SOURIS
- Vibrations : -

PRESENTATION 84%

Une cinématique d'intro pas mal, les menus sont bien organisés.

GRAPHISMES 90%

Relief bien marqué, bonne 3D et magnifiques effets spéciaux.

ANIMATION 93%

Explosions, déplacements des troupes, tout est fluide et assez rapide.

MUSIQUE 80%

Les thèmes sont bons mais peu nombreux. Dommage.

BRUITAGES 90%

Futuristes et explosifs, nombreux et tonitruants... Ils ont la part belle.

DUREE DE VIE 92%

Missions intéressantes. Le jeu est long et dur, mais on ne peut pas y jouer à deux.

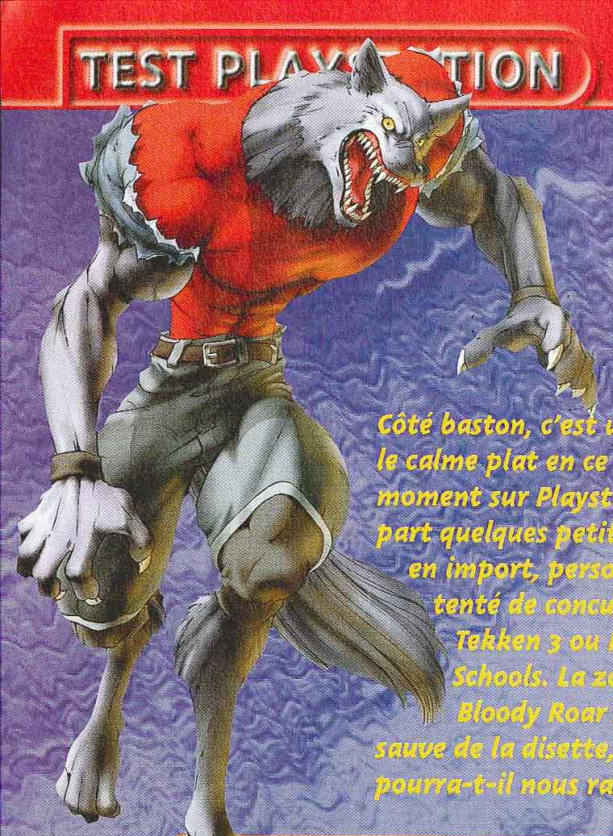
JOUABILITE 88%

On ne peut pas sélectionner les troupes situées hors de l'écran de contrôle.

INTERET 92%

Warzone 2100 est le nouveau wargame de la Playstation ! Si vous vous êtes lassé de Mission Tesla, il vous le faut absolument !

BLOODY ROAR
BRINGER OF THE NEW



Côté baston, c'est un peu le calme plat en ce moment sur Playstation. A part quelques petits titres en import, personne n'a tenté de concurrencer Tekken 3 ou Rival Schools. La zone ! Bloody Roar 2 nous sauve de la disette, mais pourra-t-il nous rassasier ?

Bloody Roar avait su se démarquer des autres jeux de baston grâce à son système de transformation des combattants en animaux : taupe, loup, lion, lapin, etc. Il misait sur un jeu rapide agrémenté de super mandales lors des métamorphoses grâce à des effets spéciaux impressionnants et un système de Ring out. Dans cette suite, certains persos ont tiré leur révérence, d'autres sont venus les remplacer : Jenny la chauve-souris, Marvel la panthère, Buzuzima le caméléon et Stun le scarabée. Uriko est devenue un simple perso incarnant une petite chatte. Gado le lion, a repris sa place de roi des animaux et de boss du jeu. Un tigre partage avec lui la vedette, puisque, si vous ne perdez aucun Continue, vous combattez contre Shen Long, une version améliorée de Long. Les programmeurs ont aussi enlevé le "Power" qui était une super transformation activable après celle en animal. C'est dommage, car elle rendait les personnages plus rapides, et le combat devenait vraiment palpitant. Par contre, les Combos sont plus faciles à réaliser, et certains persos comme Uriko ou Long sont vraiment très rapides.
Des Furies carrément destructrices ont aussi fait leur apparition. On sortira quand même le carton rouge pour le manque de personnages, les décors de fond bâclés, l'absence de cinématique de fin et un mode Story inintéressant.

Ce genre de coup permet d'envoyer l'adversaire dans les airs et de le chopper pour enchainer avant qu'il ne touche le sol. Une bonne technique d'antijeu.

Jenny et Marvel sont les personnages les plus beaux du jeu, et l'animation de Jenny est de loin la plus impressionnante.

AVIS OUI, MAIS...

Bloody Roar m'avait séduit à l'époque. Ce nouvel épisode inclut des Furies, des nouveaux persos, et un mode Story. La prise en main ne pose pas de problème. Les combats, avec les transformations, Furies et autres effets spéciaux, sont carrément palpitants. Par contre, l'absence de cinématique de fin pour chaque perso, les décors bâclés, le manque cruel de combattants (11 !) et le mode Story fadasse ne plaident pas sa faveur... Dommage, car le game-play est à la hauteur des meilleurs titres.

SWITCH

Long, qu'il soit transformé ou non, est capable d'exécuter de très gros Combos. Attention, ça monte parfois jusqu'à 22 hits.

Lorsque Gado, le boss, se transforme, mieux vaut se tenir en garde ou rester à distance.

PANDA

TU EN VEUX ENCORE PLUS ? CONSULTE LE TESTS S

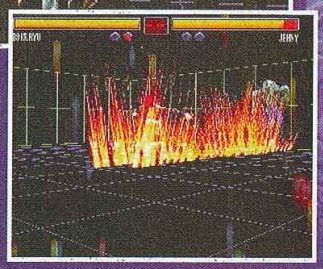
ROAR 2
THE NEW AGE

age avec lui la
si vous ne
ntinue, vous
Shen Long,
orée de Long.
rs ont aussi
qui était une
tion activable
mal. C'est
e rendait les
rapides, et le
vraiment
tre, les
s faciles à
s persos
Long sont
des.
nent destructri-
leur apparition.
même le carton
nque de per-
es décors de
, l'absence de
e de fin et un
nt.

nsforme, mieux
ster à distance.

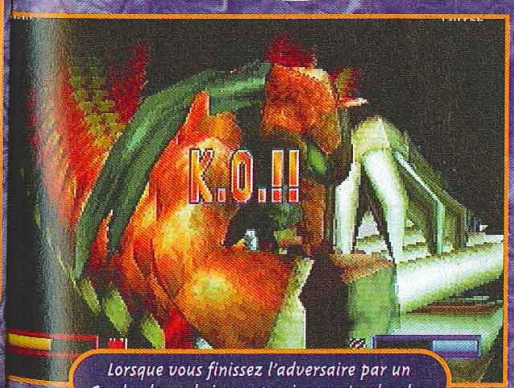
FURIES RUGISSANTES

Les Furies manquaient dans le premier épisode. Elles font désormais leur apparition. Une fois transformé, si vous effectuez des manipulations précises, tout devient noir et le combattant entre dans une rage folle avant de se lancer dans une danse dévastatrice.



Bakyryu en action, vous pouvez enclencher la Pause pour profiter de toutes les phases destructrices de la Furie.

Marvel met la main à la patte... Ah ! Ah ! Ah ! Admirez ce coup de griffes ravageur.



Lorsque vous finissez l'adversaire par un Combo, le mode image par image s'enclenche.

AVIS OUI !

J'avais adoré le premier Bloody Roar, et même si ce second épisode reste dans la continuité, avec quelques petits défauts, comme les décors quelconques ou le faible nombre de persos, il n'en est pas moins extrêmement fun. On découvre avec plaisir, un excellent nouveau personnage, la fille chat ! Elle est à la fois sexy et très rapide, et elle possède une panoplie de Combos impressionnante et très efficace. Bref, Bloddy Roar 2 est un très bon jeu de baston dont la finition est un peu bâclée.

PANDA

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : -

- Développeur : HUDSON
- Éditeur : VIRGIN
- BASTON 3D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : 8
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 80%
Une présentation courte avec du hard-rock pas terrible et des menus fades.

GRAPHISMES 89%
Des persos en haute-résolution très réussis. Mais les décors sont vides et laids.

ANIMATION 92%
Le jeu est assez rapide, et les Furies démentielles !

MUSIQUE 72%
Répétitive et saturée, dommage...

BRUITAGES 90%
Complets et appropiés : rugissements, miaulement, provocations...

DUREE DE VIE 75%
Ça manque de combattants, mais débloquer Shen Long vous prendra un moment.

JOUABILITE 91%
Un très bon système de Combos. Les coups s'enchaînent naturellement.

INTERET 86%

Blody Roar 2 est très fun, mais sa réalisation ne fait pas le poids face aux leaders du domaine (SF vs Marvel, Rival Schools, Tekken 3).

LTE LES TESTS SUR LE 3615 TCPLUS
(3615 : 2.23) F/MIN)

d'or CONSOLES+

THE HOUSE OF THE DEAD 2

Vous pouvez trembler, les morts-vivants ont envahi la ville ! Voici The House of the Dead 2, l'excellent jeu d'arcade de Sega, enfin adapté sur Dreamcast. Le tout dans une superbe boîte contenant un Gun pour votre console.

The House of the Dead 2 est un jeu de tir, dans la grande tradition des jeux d'arcade, comme Virtua Cop. Un flingue est livré avec le CD, et l'on peut s'y adonner à deux simultanément. Même si le jeu au pad est sympa, une fois qu'on a touché au Gun, impossible de revenir en arrière. En plus du mode Arcade classique, il y a un mode Boss dans lequel vous affronterez les différents boss, mais sans aucun Continue. En plus, le temps y est limité. Autant dire que ce n'est pas gagné d'avance ! Par contre, ce mode est très utile pour trouver la tactique à adopter pour détruire chaque boss. The House of the Dead comprend aussi un troisième mode dans lequel vous devrez protéger d'innocentes victimes de l'attaque des zombies. Il faudra être précis pour ne pas commettre de bavure. Bon courage pour finir ce mode-là aussi. Avant de partir traquer le zombie, vous devrez faire un détour par le menu des options, afin de calibrer votre Gun.

Ensuite, vous serez largué dans une ville infestée de morts-vivants. Armé de votre six coups, que vous rechargez en tirant hors de l'écran, vous allez devoir nettoyer les lieux.

La chasse est ouverte

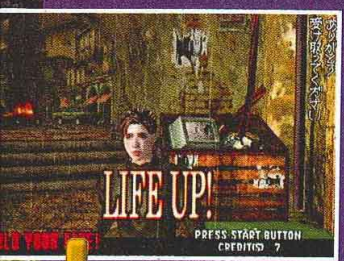
Le jeu n'est pas linéaire, et pour finir un même niveau il y a plusieurs chemins possibles. A la fin de chaque niveau, le traditionnel boss vous attend. Les décors sont variés, et vous allez voir du pays. Vous marcherez même dans l'eau, avant de monter à bord d'un bateau... Le tout baigne dans une ambiance très gore, même si le sang est... vert. On voit bien les impacts des balles dans les corps flasques des monstres. On peut également tirer sur de nombreux éléments du décor, ce qui est du reste conseillé si vous voulez découvrir des armes supplémentaires. Une dernière chose : les possesseurs de téléviseur 100 Hz, comme notre cher AHL, ne pourront pas jouer avec le pistolet !

SAUVEZ-LES TOUS !

Il y a tout au long des niveaux de pauvres innocents qui se font attaquer par des zombies. Il va falloir être précis pour tuer leurs agresseurs, sans commettre de bavures ! Si par malheur une balle perdue touche un innocent, vous perdez une vie. Les situations sont très variables. Au début du deuxième niveau, un homme au volant de sa voiture trimballe un zombie sur son capot. Si vous n'arrivez pas à supprimer le monstre, c'est l'accident, et l'homme meurt. S'il s'en sort, vous prenez un autre chemin pour la suite du jeu. Dans un même ordre d'idée, une femme est suspendue à un pont, un zombie va lui lancer un tonneau. Si vous êtes efficace, elle vous redonnera de la vie.

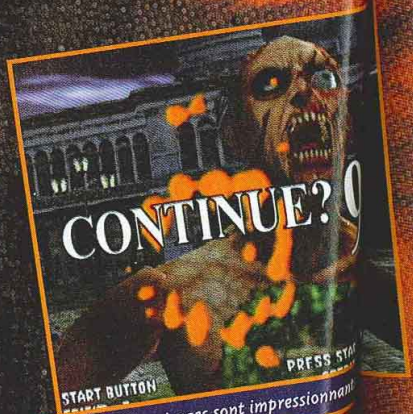
Ce n'est pas passé loin, mais il est sauvé !

Entraînez-vous à sauver les innocents.



En signe de gratitude, elle vous redonne de la vie.

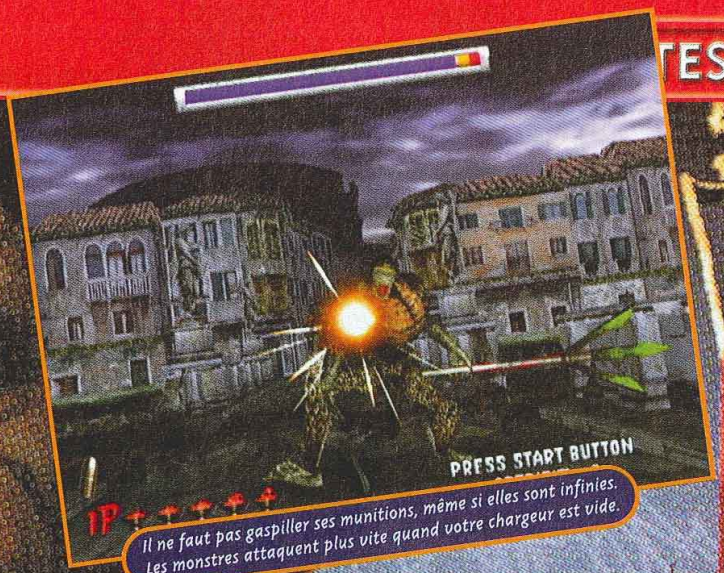
A chaque fois qu'on se fait toucher, c'est un point de vie en moins, puis rapidement c'est un crédit.



Les détails des visages sont impressionnants

LE GU

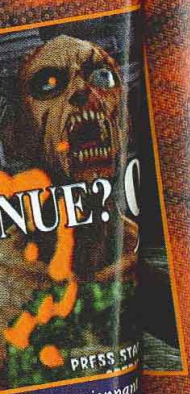
La prés du jeu luxueus boîte c De coul partout, au bout on trouv Très pra d'option un empl



Il ne faut pas gaspiller ses munitions, même si elles sont infinies. Les monstres attaquent plus vite quand votre chargeur est vide.

Admirez la finesse des décors et le souci du détail.

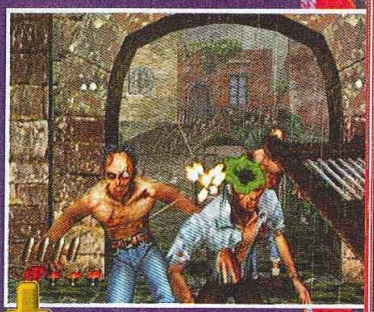
t toucher, oins, puis rédit.



sont impressionnant

ZOMBIES : MODE D'EMPLOI

Les zombies qui peuplent le jeu sont gores à souhait. Et comme ce sont des morts-vivants, on peut gaspiller un nombre incalculable de balles avant de les liquider. Le moyen le plus sûr de les exterminer consiste à leur exploser la tête. L'idéal étant, si l'on est assez précis, de viser au niveau du cou, car, même avec une moitié de la tête, ils peuvent rester dangereux.



La tête à demi-explosée, ce zombie n'est toujours pas mort.

Dans ce genre de situation, il faut recharger rapidement et arroser.

LE GUN

La présentation du jeu est assez luxueuse, avec une belle boîte cartonnée et le... Gun. De couleur blanche assez passe-partout, il est léger, ce qui évite les crampes au bout d'un quart d'heure. Sur l'arrière du canon, on trouve une croix de direction, avec deux boutons. Très pratique lorsqu'on est dans les menus d'options. Précis, très facile à calibrer, il contient un emplacement pour loger une carte-mémoire.

AVIS OUI !

The House of the Dead 2 est un excellent jeu. Les graphismes sont identiques à ceux de l'arcade, à quelques petits détails près – un peu moins de finesse et une palette de couleurs légèrement réduite (mais c'est vraiment histoire de chercher la petite Gia). Quoi qu'il en soit, ce jeu est hyper fun et l'on y revient facilement. En plus le Gun est génial... A l'heure actuelle, c'est le jeu le plus réussi sur Dreamcast. Enfin, soyons clair, j'ai acheté ce jeu, ce qui résume bien le propos.

PANDA

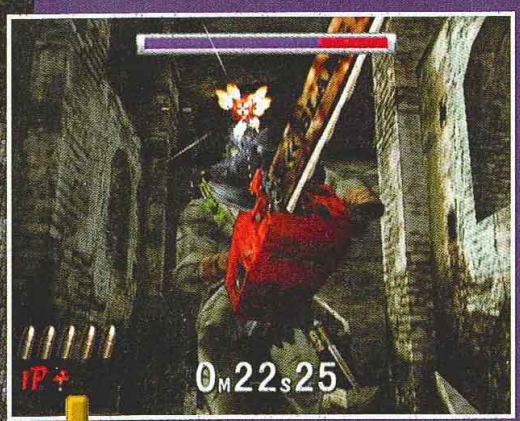
THE HOUSE OF THE DEAD 2

TUEZ-LES TOUS !

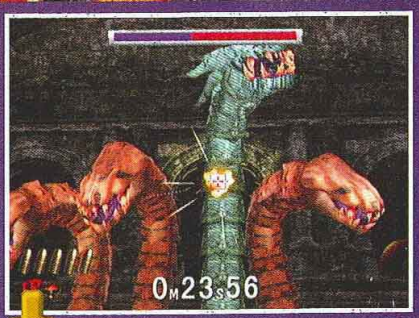
A la fin de chaque niveau, un ignoble boss vous attend. Tous les monstres ultimes sont très réussis graphiquement et bien gores. Fort heureusement, on vous indique de manière assez explicite quel est leur point faible. Après quoi, il ne vous reste plus qu'à être précis, et à trouver la bonne tactique.
Il faudra tout de même improviser en cours de route, car le boss change sa façon d'attaquer lorsque vous lui avez fait très mal. Il est impératif de le toucher avant qu'il attaque pour l'empêcher de vous blesser. Sinon, vous risquez de perdre un bon paquet de crédits contre chacun d'eux...

Le magicien a le pouvoir de vous en mettre plein la vue sans que vous puissez réagir.

On a accès à la description du boss avant que le combat commence.



En mode Boss, vous ne disposez que peu de temps pour battre le monstre.

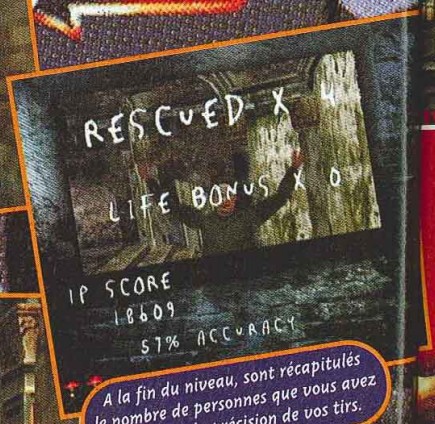


Un boss assez facile à buter, on bloque ses attaques en tirant dans la bonne gueule.

Le petit démon qui vole autour du boss, voilà son point faible.

On peut recharger son arme rapidement en tirant hors de l'écran.

Le mode 2 joueurs est super marrant. Un peu moins pour celui qui a hérité du pad.



A la fin du niveau, sont récapitulés le nombre de personnes que vous avez sauvés, et la précision de vos tirs.

Non seulement, il faut liquider ces monstres, mais en plus détourner leurs couteaux en tirant dessus.

Vos équip... leur vie. Bande ...

ENGAGEZ LE DIALOGUE

Le jeu est entrecoupé de courts dialogues avec vos équipiers. La bonne nouvelle, c'est qu'ils parlent en anglais, avec des sous-titres en japonais. C'est plus pour l'ambiance que réellement important. Mais cela vous donne le temps de souffler entre deux scènes d'action particulièrement chaudes.

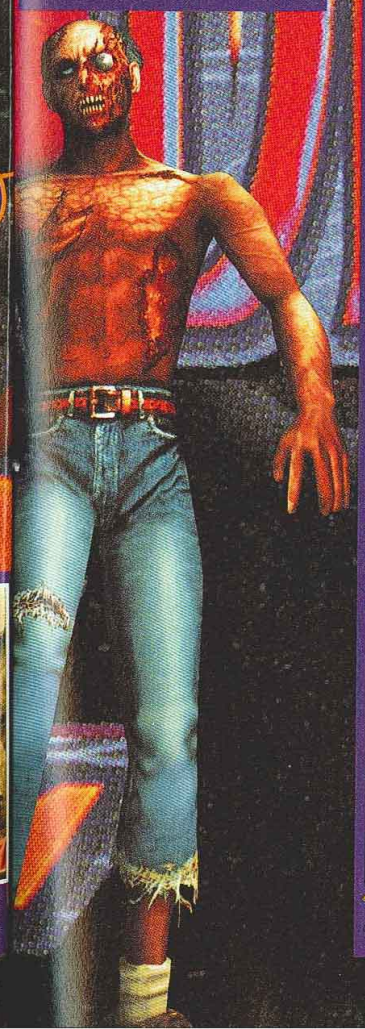
Vos équipiers vous racontent leur vie. Bande de feignants !

ger son arme nt hors de l'écran.

sont récapitulés nnes que vous avez cision de vos tirs.

il faut tres, mais er leurs nt dessus.

tour du boss,



AVIS OUI !

Hourra ! ! ! ! Une fois de plus, la Dreamcast assure, et avec ce gun shoot exceptionnel, je suis aux anges ! En arcade, il m'avait déjà séduite, et sur DC, je suis retombée sous le charme des zombies et du sang vert. C'est presque identique à l'arcade (un tout petitititit peu moins beau). En fait, le seul défaut du jeu, c'est le manque de précision du gun, au look Star Trek. Pour le calibrer, vous en baverez et la gâchette est trop rigide. Espérons qu'un autre gun sortira un jour pour apprécier ce jeu comme il le faut.

GIA

CHEMINS À RALLONGES

The House of the Dead n'est pas un jeu de tir bêtement linéaire. Au contraire ! Pour finir un même niveau, il existe plusieurs chemins, qui peuvent du coup le rallonger énormément. Cela varie du simple au double. Il faudra faire attention aux détails. Par exemple, à un endroit, près d'un corps, se trouve une clef. Si vous tirez dessus pour la récupérer, vous ouvrirez un portail et prendrez un autre chemin. Parfois, c'est en sauvant un innocent que vous accéderez à un passage caché.

Si vous tuez le zombie accroché au capot, vous prendrez un chemin différent.

Grâce à cette clef, vous ouvrez un portail pour accéder à une nouvelle route.

- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : SEGA
- Éditeur : SEGA
- TIR AUX ZOMBIES
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : -
- Compatible : GUN
- Vibrations : -

PRESENTATION 85%
Une introduction très arcade ; peut mieux faire.

GRAPHISMES 98%
A tomber par terre, c'est du grand art.

ANIMATION -%
Dans ce genre de jeu, il n'y a pas vraiment d'animation, c'est du précalculé.

MUSIQUE 90%
Excellente, elle vous plonge dans l'ambiance.

BRUITAGES 90%
Très bien échantillonnés, un régal pour les tympans.

DUREE DE VIE 93%
On y revient avec plaisir, et en plus il est difficile et long.

JOUABILITE 98%
Le jeu au pad est sympa, mais, avec le Gun, il devient fantastique !

INTERET 96%

C'est tout simplement le meilleur jeu du genre. Il est hyper fun et bénéficie d'une réalisation fantastique, et le Gun est génial.

Evil Zo

Evil Zone est un jeu de baston particulier : pas de coups normaux ni de Combos, vous devrez exploser votre adversaire uniquement avec des coups spéciaux.

Ce n'est pas son scénarioqui fait d'Evil Zone un jeu à part. Ici encore, un vilain (ou plutôt une vilaine) menace les habitants d'une île, et votre rôle sera de l'éliminer... Non, son originalité tient à son maniement. En effet, seules deux actions sont possibles : attaquer ou vous mettre en garde. Pas de sauts, ni de Combos, tout réside dans votre aptitude à réaliser des coups spéciaux (très simples d'ailleurs).

Des gerbes d'effets

Le jeu vous en propose une douzaine, les mêmes pour tous les persos, rendant le maniement extrêmement aisé. Le système de combat réside donc purement dans la stratégie, ce qui change des jeux où seules la rapidité et la dextérité sont requises. Comme les coups spéciaux sont les seules attaques du jeu, vous aurez le droit durant les combats à des gerbes d'effets en tout genre et à des tonnes d'animations. Bien que ces coups spéciaux soient communs à tous les combattants, ces derniers possèdent tout de même des allures et des animations très diversifiées : du

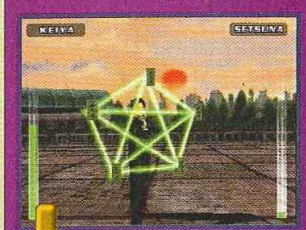
COUPS SPÉCIAUX

Evil Zone est un jeu dans lequel les coups spéciaux sont rois. Et qui dit coups spéciaux, dit effets spéciaux et animations à foison. Captures d'écran à l'appui, voici ce qui vous attend si vous prenez le paddle.

Lorsque vous effectuez une chope à distance (bas puis attaque), un cercle rouge apparaît sous votre adversaire.

Si votre adversaire ne bouge pas rapidement, il s'ensuivra une séquence où vous le bastonnerez tranquillement.

Cette séquence, qui n'est pas vraiment un enchaînement, consiste à projeter l'adversaire, puis à lui foncer dessus. Ce qui donne lieu à une petite baston aérienne du plus bel effet.



Certains coups spéciaux donnent lieu à des séquences magnifiques. Ici, Gally invoque des puissances inconnues des simples mortels.

Si vous frapp lorsqu'il est étou une nouvelle ani

guerrier style furyô (loubard petite écolière que l'embarra

Quatre m

Le jeu vous p Entraînement toutes les tec quelques minu vous vous ser l'un des quatr 1 joueur, 2 jou Et naturelleme aurez fini le je persos, des bo (nouveaux cos animé de fin...) réalisé qui ne d trouver son pu

AVIS O

Voilà le genre dans un style animé style C

CHEUB

ne

ni de

des tonnes
ue ces
nt communs
nts, ces
out de
des
rsifiées : du

Si vous frappez votre adversaire lorsqu'il est étourdi, vous aurez droit à une nouvelle animation pour vos coups.

guerrier style heroic-fantasy au furyô (loubard japonais), ou la petite écolière, vous n'aurez que l'embarras du choix.

Quatre modes

Le jeu vous propose un mode Entraînement pour apprendre toutes les techniques en quelques minutes. Une fois que vous vous serez prêt, choisissez l'un des quatre modes : Story, 1 joueur, 2 joueurs ou Survival. Et naturellement, lorsque vous aurez fini le jeu avec tous les persos, des bonus apparaîtront (nouveaux costumes, dessin animé de fin...). Un jeu très bien réalisé qui ne demande qu'à trouver son public.

AVIS OUI !

Evil Zone, aussi connu sous le nom impronon̲çable de Erestjuvu, est un bon petit jeu de baston assez atypique. La réalisation technique est assez impressionnante, notamment lors des Furies (on se croirait dans Dragon Ball). Cependant, les amateurs de baston pure et dure risquent d'être désorientés par ce jeu dans la lignée de Destrega et Psychic Force. Il est vrai qu'un seul bouton pour les coups c'est léger. Mais bon, au final, c'est un jeu très fun et agréable.

PANDA

Evil Zone a trouvé le filon : de la violence et de l'érotisme ! Admirez la petite culotte de cette charmante lycéenne.

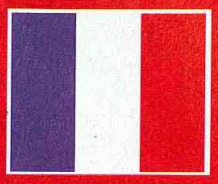
Le boss de fin est un ange aux pouvoirs destructeurs. Si vous le battez avec trois persos différents, vous pourrez jouer avec.

AVIS OUI !

Voilà le genre de jeu que j'adore ! D'abord, il est dans un style japonais à 100% : intro avec dessin animé style OAV, chansons japonaises superbes et combattants d'un classicisme absolu, dans le style japonais. Mais j'adore aussi le fait que les persos ne se battent qu'avec des coups spéciaux : plus d'enchaînements bidons à la Street Fighter (gros poing, petit pied, petit poing...), seulement de la tactique "à la samouraï", où vous devrez envoyer votre attaque lorsque l'ennemi lâche sa garde.

CHEUB

Vous pouvez vous concentrer en gardant l'attaque appuyée. Vous gagnez ainsi des cristaux qui vous permettront de réaliser un coup à même d'étourdir l'adversaire.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : YUKES
- Éditeur : TITUS
- BASTON 3D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION 91%

Superbe DA dans le pur style nippon avec une magnifique chanson en japonais.

GRAPHISMES 87%

Décors bien réalisés et textures des persos magnifiques. DA d'une qualité parfaite.

ANIMATION 89%

Magnifique pour les persos, réglée dans le détail. Des mini-bogues d'affichages.

MUSIQUE 88%

Parfaites, vous aurez même droit à des chansons (en intro et dans un stage).

BRUITAGES 87%

Très classiques, mais de bonne qualité. Voix digitalisées très sympas.

DUREE DE VIE 88%

Un mode Story, un contre l'ordinateur et un Survival, en plus du mode 2 joueurs !

JOUABILITE 92%

Très simple : un bouton d'attaque et un de protection. Coups spéciaux faciles à sortir.

INTERET 85%

De par sa (trop grande ?) simplicité, Evil Zone est un jeu vraiment à part : on adore ou on déteste.

Mégahit CONSOLES+

R-TYPE Δ

Quelques mois seulement après sa sortie au Japon, R-Type Delta arrive en version officielle. L'un des plus célèbres shoot'em up 2D de ces dernières années a fait peau neuve et utilise désormais au mieux les capacités 3D de la console de Sony. Les aliens n'ont qu'à bien se tenir parce que ça va chauffer...

Tous les amateurs de shoot'em up ont déjà entendu parler de la série des R-Type. Dès le premier numéro de Consoles+ (ça ne nous rajeunit pas), nous testions la version Game Boy ! Depuis, des consoles 8 bits aux 16 bits, le jeu a été converti sur la plupart des machines. Il fallait pour la version Playstation, une adaptation digne de ce nom. Les programmeurs d'Irem ont donc décidé de mélanger 2D et 3D. 2D car votre vaisseau se déplace sur un plan unique (de la gauche vers la droite, du haut vers le bas ou du bas vers le haut), et 3D car certains ennemis arrivent du fond de l'écran pour vous attaquer : ils passent alors du second au premier plan. Les traditionnels sprites ont été abandonnés au profit des polygones : vaisseaux, ennemis et autres éléments du décor sont tous en 3D. Le rendu visuel est du plus bel effet. Le principe du jeu quant à lui n'a pas changé d'un poil : il s'agit de tirer sur tout ce qui bouge, sans réfléchir. A la fin du niveau, un boss gigantesque vous attend : classique mais fort efficace.

Le choix des armes

Trois types de vaisseaux s'offrent à vous : le R9 (celui des épisodes précédents), le RX et le R13. Si leur forme ne varie que légèrement, leur armement en revanche fait toute la différence. En effet, au cours de la partie,vous récupérez des gadgets qui gonflent la puissance de feu de votre vaisseau. De plus, un petit Guide Bolt, sorte de vaisseau escorte, vous accompagne durant la partie, il peut se coller devant ou derrière votre appareil et ainsi vous servir de bouclier. Séparé de votre vaisseau, il devient une arme redoutable. A vous d'adopter la meilleure stratégie.

Le troisième niveau débute par une poursuite avec un gigantesque vaisseau spatial. Ouvrez grand votre protection et lancez votre Guide Bolt à l'attaque.

L'écran scrolle parfois verticalement. La difficulté augmente alors, car la vision change et les tirs des ennemis se font toujours plus nombreux.

GARE AUX BALEZES

Comme tout bon shoot'em up qui se respecte, R-Type Delta propose une légion de boss tous plus impressionnants les uns que les autres. De taille respectable, certains d'entre eux se composent de plusieurs parties. Ils ont tous un point faible, à vous d'en profiter.

Ce tapir doit être frappé dans le dos pour être vaincu. N'oubliez pas non plus de détruire l'autre partie du boss.

Le premier boss est plus impressionnant que dangereux. Restez entre les flammes et visez son œil.

Ne vous fiez pas à la taille de ce boss : il peut être détruit facilement si vous lancez votre Guide Bolt sur son point faible.

AVIS OUI !

Ce R-Type Delta est incontestablement le meilleur shoot'em up de la Playstation. L'arrivée de la 3D apporte beaucoup à l'esthétique et relance l'intérêt du jeu (il faut signaler que la compilation R-Types, regroupant R-Type 1 et R-Type 2 et sortie en octobre dernier, n'apportait pas vraiment de fraîcheur au produit). Grâce à la compatibilité avec le Dual Shock, les vibrations qui accompagnent les explosions et autres tirs laser sont les bienvenues et vous plongent encore un peu plus dans l'action.

NIIICO

HELP !

SOYEZ PATIENT !

L'armement qui équipe votre vaisseau évolue en fonction de la couleur des gadgets que vous récupérez. Essayez de les collecter en fonction de leur teinte afin d'augmenter votre puissance de tir rapidement. Observez attentivement les habitudes des monstres pour les détruire plus facilement. Patience, Rome ne s'est pas faite en un jour...

Avec ce gadget, quand vous appuyez vers la droite, la bande laser s'élargit. Elle vous sert de bouclier protecteur contre les tirs ennemis.

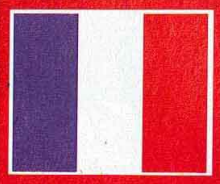
Regardez l'écran, et remarquez les faibles faisceaux laser rouges. Ils sont inoffensifs pour l'instant. Mais évitez-les...

La même photo, quelques dixièmes de seconde plus tard : les faisceaux rouges ont laissé place à de puissants lasers.

débute avec un tial. Ouvrez et lancez ttaque.

verticalement. ors, car la vision nnemis se font mbreux.

Cet éventail de laser se révèle très utile face aux foules d'ennemis.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : IREM
- Éditeur : SONY
- SHOOT'EM UP
- 1 JOUEUR

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK PAD ANALOGIQUE
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 84%

Une intro en images de synthèse très banale. Des écrans d'options sobres.

GRAPHISMES 94%

Les effets de 3D sont admirables, tout comme les graphismes et effets spéciaux.

ANIMATION 89%

La vitesse de scrolling est rapide, mais des ralentissements se font parfois sentir.

MUSIQUE 89%

Ambiance sonore parfaitement réussie. La musique est présente, sans excès.

BRUITAGES 89%

Bien réalisés et d'excellente qualité pour une fois.

DUREE DE VIE 91%

Dans la grande tradition de cette série, R-Type Delta est d'une difficulté élevée.

JOUABILITE 90%

La prise en main est immédiate, car il y a peu de commandes à mémoriser.

INTERET 93%

R-Type Delta est le plus fameux shoot'em up de la Playstation. C'est aussi la meilleure adaptation d'un jeu ancien remis au goût du jour.

AVIS OUI !

3D en pagaille, effets de lumière éblouissants, jouabilité impeccable... Que demander de plus ? Il est temps de redécouvrir les shoot them up, un genre aujourd'hui injustement délaissé. Personnellement, ma seule critique concernant R-Type Delta, tient au style de jeu. On est obligé d'apprendre par cœur l'ordre d'arrivée des ennemis si l'on veut espérer rester en vie. Certains niveaux sont tellement imprévisibles que les réflexes seuls ne suffisent plus. Mais c'est une critique qui s'applique à tous les épisodes de la série. Allez-y, c'est du tout bon.

GIA

VIGILANTE 8

Sorti au début de l'été dernier sur Playstation, Vigilante 8 s'était fait remarquer par ses qualités graphiques et le plaisir de jeu qu'il procurait. Cette version Nintendo corrige quelques défauts, et apporte un mode 4 joueurs délirant ainsi qu'un niveau de difficulté revu à la baisse.

Ce qui fait la force de Vigilante 8 c'est son ambiance. L'univers est celui des années 70 aux Etats-Unis : pattes d'éléphant et grosses mécaniques sont à l'honneur. Le principe du jeu est des plus simples : vous devez remplir différentes missions à travers plusieurs Etats : Nouveau-Mexique, Colorado, Utah, Nevada, Californie et Arizona. Cela va du carnage pur et dur de tous les véhicules qui se trouvent à vos côtés, à la protection de certains lieux. Bien évidemment, de nombreux gadgets sont dissimulés dans l'aire de combat et ils vous aideront à détruire les véhicules adverses. Missiles à tête chercheuse, mines et autres bombes seront de la partie. Certains accessoires serviront à réparer les dégâts que les autres véhicules vous auront infligés. Attention donc à bien vérifier l'état de votre voiture !

Une belle prouesse

A la fin de chaque niveau, un boss fait son apparition. Il s'agit généralement d'un véhicule plus coriace et plus gros que les autres. Pour info, le premier boss du jeu est un bus scolaire. Différents modes de jeu sont proposés, qui diffèrent suivant que vous jouez seul ou à plusieurs. En solo, trois modes vous attendent : Coopération, Quête et Contre. A plusieurs, ce sont les modes Quête, Arcade et Survie qui seront alloués. Sachez aussi qu'il est possible de jouer en équipe contre les autres véhicules. A deux, trois ou quatre, chaque joueur se voit attribuer une partie de l'écran. L'animation ne ralentit pas pour autant. Une belle prouesse technique ! Si vous êtes amateurs des seventies et de belles mécaniques, Vigilante 8 est pour vous.

Le barrage est un niveau tout en relief. Il est possible d'entrer dans les grands tubes qui vous projetteront à un autre endroit du niveau.

SEUL CONTRE TOUS

Dans la plupart des modes, vous évoluerez seul contre tous les autres véhicules. L'intelligence artificielle des adversaires est de bonne facture, et ils ne cherchent pas à vous détruire tous en même temps. Ils se battent aussi entre eux. Mais il arrive parfois que vous soyez pris entre deux feux. Chaud les miches, chaud !

Votre adversaire est dans un cul-de-sac, à votre portée.

Ce lance-missiles vise automatiquement les véhicules qui sont à portée de tir. Très efficace et dévastateur.

AVIS OUI !

Le jeu était déjà impressionnant sur Playstation. Il l'est encore plus sur N64. Les graphismes sont en haute-résolution, sans pour autant nécessiter le Rampak, et les textures proposées sont du plus bel effet. On regrette quand même le manque de couleurs des niveaux qui sont un peu fades. La difficulté, qui était trop élevée sur Playstation, est désormais bien dosée et l'on en vient à bout sans trop de problème. Le mode 4 joueurs relance lui aussi l'intérêt.

NIIICO

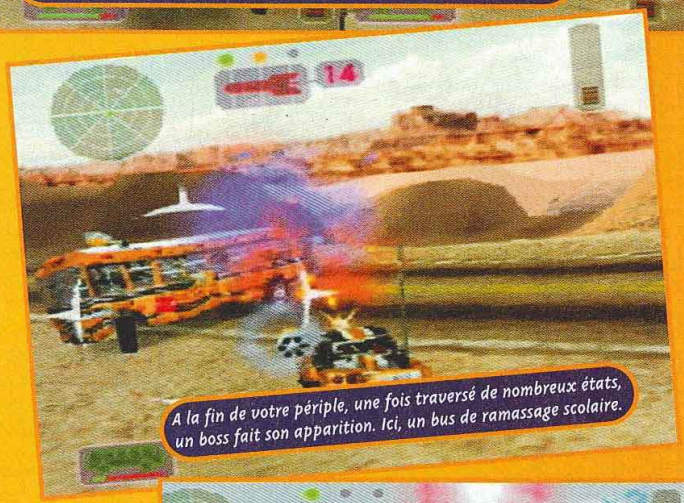
SWITCH

La vue subjective est bien réalisée. On voit le conducteur tourner le volant et la vision du jeu est excellente.

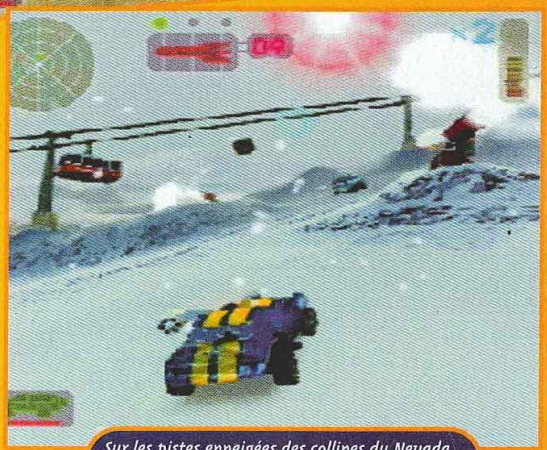
En mode 2 joueurs, chacun se partage une moitié d'écran. L'action est très soutenue et on prend un réel plaisir à éclater les adversaires.

Malheureusement, un autre concurrent arrive et ouvre le feu.

Votre carrosserie en a pris un coup, mais vous êtes toujours vivant.



A la fin de votre périple, une fois traversé de nombreux états, un boss fait son apparition. Ici, un bus de ramassage scolaire.

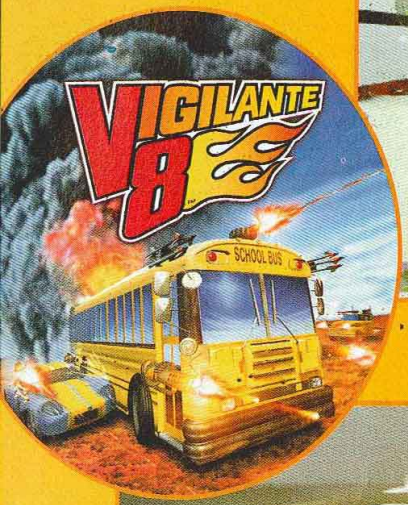


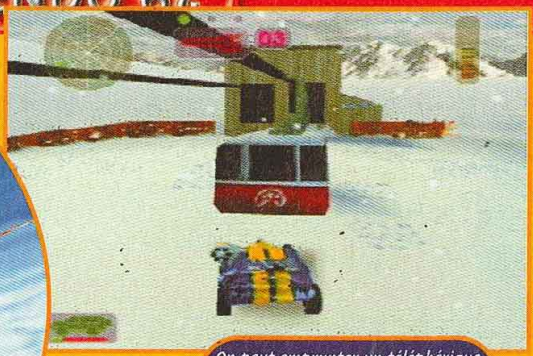
Sur les pistes enneigées des collines du Nevada, la tenue de route est plutôt délicate.

AVIS OUI !

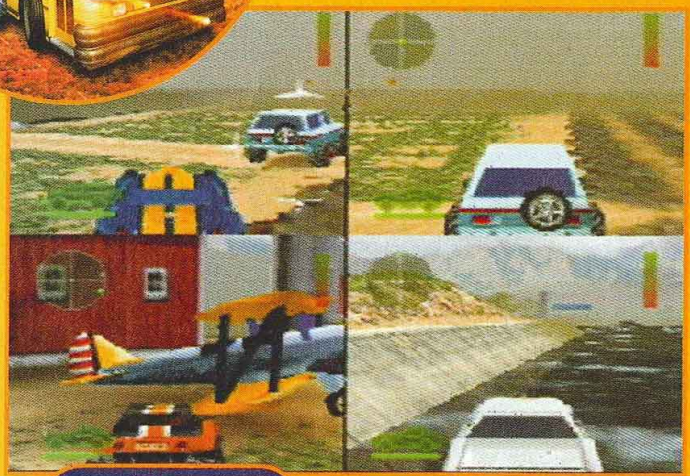
Vigilante 8 est le meilleur jeu de son genre, le combat de véhicules armés. Le choix est assez vaste : bus scolaire, pick-up, truck, tout y est. Les textures sont vraiment soignées et l'animation peut supporter un grand nombre de concurrents. Les nouveautés par rapport à la version PS ? D'abord le mode 4 joueurs, ensuite un nouveau décor spécialement réalisé pour la N64. Les différents modes rendent le jeu seul intéressant (Quest, Arcade) d'autant que les niveaux sont truffés de secrets ! Le mode 4 joueurs est éclatant. Ne passez pas à côté !

SWITCH





On peut emprunter un téléphérique pour se hisser au plus haut point du niveau du Nevada.



Le mode le plus réussi est très certainement le mode 4 joueurs. Chacun pour sa peau, tous les coups sont permis !

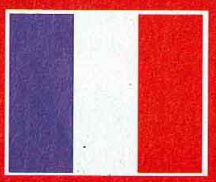
BUGS LIFE

Bien que les graphismes soient très soignés, on rencontre parfois des erreurs d'affichage. Mais, pour une fois dans un jeu Nintendo 64, il n'y a pas d'effet de brouillard dans les décors du fond. Pour pallier ce problème, les programmeurs ont utilisé une autre astuce que nous vous détaillons ici.

Mais quand on s'approche de cette colline, le programme affiche les textures de la roche. Astucieux, car cela évite l'effet de brouillard.

Les décors du fond s'affichent de manière "grossière". Regardez la colline, elle est de couleur marron, sans trop de détails.

Un problème souvent rencontré en vue subjective : la disparition des polygones au contact d'un objet ou d'un autre véhicule.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : LUXOFLUX
- Éditeur : ACTIVISION
- CARNAGE ROUTIER
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : KIT VIBRATION
- Vibrations : ASSEZ BONNES

PRESENTATION 85%

Toutes les pages de présentation sont en français et en haute-résolution.

GRAPHISMES 89%

Les différents niveaux sont variés, mais manquent de couleurs.

ANIMATION 90%

Les véhicules sont bien animés et le rendu des suspensions réalistes.

MUSIQUE 85%

Les différents thèmes rythment parfaitement l'action.

BRUITAGES 86%

Les missiles fusent, la tôle broyée éclate les tympans... On s'y croirait.

DUREE DE VIE 90%

De nombreux modes. En mode 4 joueurs, c'est le délire.

JOUABILITE 90%

Les véhicules sont parfaitement contrôlables. Conduire est une partie de plaisir.

INTERET 90%

Cette version Nintendo 64 de Vigilante 8 n'a rien à envier à celle pour Playstation. Mieux, son mode 4 joueurs rehausse son intérêt.

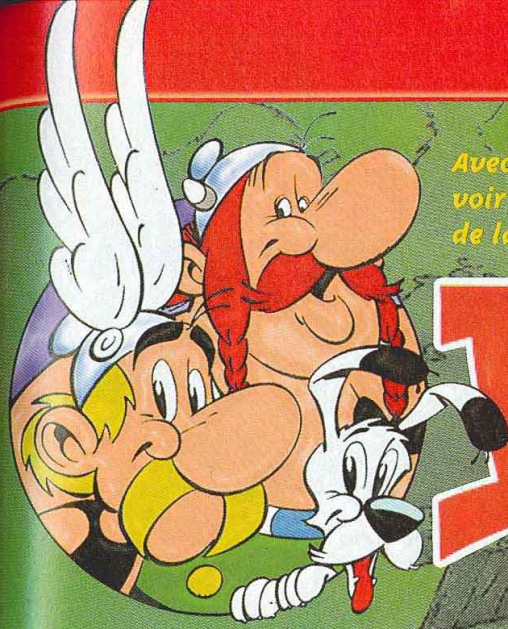
A sté mé des et à l'action plates-forme dans l'œuvre et Albert Ude place 50 ans César, un sa a envahi tout un village d'i résiste toujou à l'envahisse la potion mag manquer et P a impérativem

Le lancer de R bonne maîtrise en main étant

AVIS

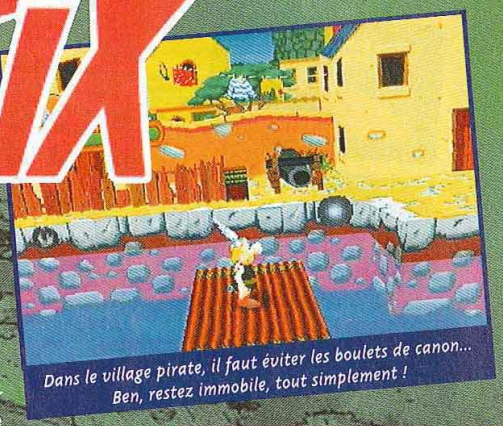
Non un b été le je sa j

NIIC



Avec le succès de la bande dessinée et du film, il était normal de voir Astérix apparaître sur Playstation. Mais pour être couronné de lauriers, il faudrait qu'il soit exempt de défauts techniques !

Astérix®



Dans le village pirate, il faut éviter les boulets de canon... Ben, restez immobile, tout simplement !

Astérix est un jeu qui mélange à la stratégie des scènes de wargame, et à l'action des phases de plates-formes en 3D. Comme dans l'œuvre de René Goscinny et Albert Uderzo, l'action prend place 50 ans avant Jésus-Christ. César, un sacré sauvageon, a envahi toute la Gaule. Seul un village d'irréductibles gaulois résiste toujours et encore à l'envahisseur. Cependant, la potion magique vient à manquer et Panoramix, le druide, a impérativement besoin de sept ingrédients pour confectionner sa fameuse recette. Astérix et Obélix partent donc à la recherche des éléments disséminés aux quatre coins du pays. Il leur faudra explorer l'ensemble de la Gaule. Pour cela, on entre dans des phases de stratégie selon le principe des tours : vous donnez des ordres pour déplacer vos troupes, attaquez ou renforcez les territoires conquis. De temps à autre, en fonction de la région envahie, la stratégie laisse place à des phases de plates-formes ou d'action. Il peut s'agir d'épreuves d'adresse comme le lancer de Romain (qui ne sont pas des poireaux) ou de casse-barriques, ou on peut également se retrouver dans des purs jeux de plates-formes 3D. A cette occasion, il vous faudra collecter un max de pièces d'or et, dans certains cas, l'ingrédient nécessaire à la potion magique.

Lors de certaines phases de plates-formes, il suffit de se promener en évitant les obstacles.

Le lancer de Romain demande une bonne maîtrise de ses nerfs, la prise en main étant réellement douteuse.

Casser des barriques, du Romain et du sauvageon sera votre lot quotidien.

En jaune, les Gaulois, en bleu les Romains. Les chiffres indiquent le nombre de soldats présents sur les territoires.

AVIS NON !

Non, franchement, non ! Astérix aurait pu être un bon jeu si les parties de plates-formes avaient été plus travaillées. Mais, lors de ces phases, le jeu ne brille ni par ses graphismes ni par sa jouabilité. Les personnages en 3D sont mal réalisés et il y a sans cesse des clignotements et des erreurs d'affichage. Pis, la jouabilité est minable : impossible d'effectuer un saut convenablement. Les persos sont mous et marchent comme s'ils étaient saouls. Je me demande comment on peut laisser sortir un jeu avec autant de défauts ?

NIIICO

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : SOURCERY
- Éditeur : INFOGRAMES
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- STRATÉGIE/PLATES-FORMES
- Sauvegarde : OUI (2 BLOCS)
- Compatible : -

PRESENTATION 85%
Voix et textes en français. Bonne présentation générale.

GRAPHISMES 55%
Scènes cinématiques réussies, les graphismes laissent à désirer.

ANIMATION 60%
Lors des scènes en 3D, elle n'est pas vraiment merveilleuse.

MUSIQUE 85%
Les thèmes proposés sont plutôt sympas et restent très discrets.

BRUITAGES 70%
Répétitifs et peu variés.

DUREE DE VIE 65%
Trop courte. Reconquérir la Gaule ne vous posera pas de problème.

JOUABILITE 41%
Phases de wargame correctes, jeux en 3D catastrophiques !

INTERET 55%

Hélas, l'aspect minable de la 3D et la jouabilité pitoyable viennent tout gâcher.

d'or CONSOLES+

Le voilà, le voici, le tout dernier épisode de la saga des Street Fighter débarque sur votre Playstation ! Mais méfiez-vous, ce n'est pas juste un SF de plus. Attendez-vous à en prendre plein les yeux et la tête !

STREET FIGHTER ZERO 3

L'éditeur nous a demandé de faire ce test sur la version japonaise, seule la rapidité de l'animation pouvant s'en ressentir. Mais, comme dans ce jeu, on peut régler cette vitesse, cela ne devrait rien changer au final. Street Fighter Zero 3 reprend tous les personnages des précédents épisodes de cette saga, soit 31 au total, sans compter les combattants cachés ! Bien sûr, chaque combattant possède des coups spéciaux, des Combos, des projections, et évidemment des Furies. Pour les réaliser, il faut que la barre de power soit pleine. Comme on peut la remplir plusieurs fois de suite, cela permet enchaîner deux ou trois Furies. Passons aux nouveautés, tout d'abord une jauge pour la garde. Si vous restez trop longtemps en garde, celle-ci descend jusqu'à ce que vous ne puissiez tout simplement plus vous mettre en garde. C'est une excellente idée, qui évite des tactiques trop défensives nuisant au fun des combats. Quand on choisit son personnage, on sélectionne sa tactique de combat, (entre X, Y et Z). Cela correspond tout simplement à diverses époques de Street Fighter. Si vous préfériez les coups de Chun Li dans le tout premier Street Fighter 2, il est possible de n'utiliser que ceux-ci en sélectionnant X. Cette option apporte beaucoup de profondeur au jeu. Au niveau des options, SF Zero 3 est diablement complet : on peut régler la temps, celle de vie, la puissance des coups... Il y a un mode Training, avec un "sparing partner" paramétrable à souhait. Enfin, SF Zero 3 est compatible Pocketstation, pour ceux qui ont déjà fait des folies.

Un coup qui ne date pas d'hier, mais qui reste très efficace.

L'adversaire dans les vapes, vous aurez à peine le temps de lui sortir un Combo avant qu'il ne reprenne ses esprits.

Tout est une question de timing.

Les projections sont toujours très efficaces dans Street.

AVIS OUI !

Certains pensaient que la saga des Street s'usait un peu, et il est vrai que tous les volets ne sont pas fantastiques... Mais là, Capcom a frappé très fort en récupérant tous les personnages des anciens Street, et en ajoutant quelques petites nouveautés dans les combats... En plus, la réalisation technique est vraiment excellente. Bref, ce Street est le meilleur jeu de baston 2D sur PS. Et à mon goût, c'est tout simplement le meilleur jeu de baston tous genres confondus. Vite, je retourne massacrer Switch, laminer Gia, et enchaîner l'affreux Cheub !

PANDA

AVIS OUI !

Ce troisième SF Zero est, à mon avis, LE MEILLEUR jeu de baston 2D sur Playstation. C'est simple : depuis que je l'ai, je ne le lâche plus ! Capcom a bien fignolé son bébé, avec une animation du tonnerre, des décors qui pètent, un paquet de persos et une jouabilité exemplaire. Les innovations discrètes changent vraiment la technique de jeu. On ne peut plus rester tout le temps en garde, et se contenter de contre-attaquer en lâche. S'il n'y en avait qu'un à choisir, ce serait celui-là ! SF Zero 3 devrait même être OBLIGATOIRE pour tous les amateurs de baffes.

GIA

Finir son adversaire par une fury est spectaculaire !

C'est le grand retour de Blanka, un personnage redoutable, mais pas facile à prendre en main.

Cela rappelle le premier Street Fighter sur SFC...

Chun Li reste un personnage plein de ressort.

FURIES

Les Furies sont arrivées assez tard dans les Street Fighter, et elles ne sont pas aussi décisives que dans la plupart des autres jeux. Certes, elles font des dégâts, mais moins qu'un bon Combo bien placé. L'idéal étant bien sûr de placer une Fury en fin de Combo.

On peut enchaîner les Furies dans un Combo pour faire encore plus de dégâts.

Les décors sont en scrolling différentiel, et bénéficient même de quelques effets de lumières.

Sakura, un personnage dans le genre de Ken ou Ryu, version féminine.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : CAPCOM
- BASTON 2D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : SENSIBLE
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 8
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK PAD ANALOGIQUE
- Vibrations : CORRECTES

PRESENTATION 80%

Capcom ne s'est pas trop foulé pour son intro, mais bon, on leur pardonne.

GRAPHISMES 95%

Les décors sont colorés et fins, les sprites de bonne taille et détaillés.

ANIMATION 93%

L'animation est très rapide et elle est réglable, un must.

MUSIQUE 85%

Vous reconnaîtrez la plupart des thèmes musicaux. Pas de surprise.

BRUITAGES 90%

Les habituels "Hadoken" si chers à nos oreilles.

DUREE DE VIE 94%

A plusieurs, le pad se colle aux mains... Impossible de s'en défaire.

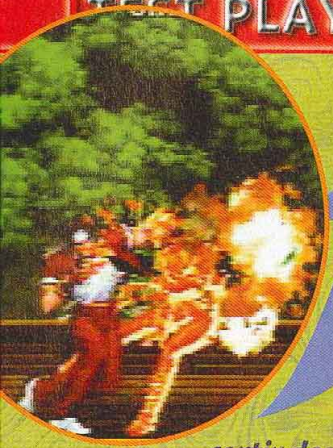
JOUABILITE 96%

Disons que c'est un jeu Capcom, cela suffit.

INTERET 95%

Ce nouveau Street Fighter donne un nouveau souffle à la série. Tout simplement le meilleur jeu du genre, et de loin.

Mégahit CONSOLES+



THE KING OF FIGHTERS '98

Jusqu'à la fin de SNK, la Neo Geo continuera à sortir des jeux de baston fantastiques. Voici le plus célèbre, KOF, converti sur Playstation. Mais au final qu'en est-il ? Les titres SNK ont souvent été adaptés à la va-vite sur PS...

Voici donc le tout dernier King Of Fighters, qui débarque sur Playstation. On retrouve évidemment les ingrédients habituels de la série. Chaque personnage possède une pléthore de coups spéciaux, et plusieurs Furies - pour les sortir, il faut que votre barre de power soit remplie au maximum (vous la chargez en vous concentrant), ou que vous soyez très faible en points de vie. Outre les potions habituelles, un mode Survival et un mode Battle en un contre un, les Combos sont au rendez-vous et on reconnaît le savoir-faire de SNK dans ce domaine. Les combats opposent des équipes de trois jusqu'à ce que tous les ennemis soient défaits. Bonne nouvelle, les temps de chargement, entre chaque round et à chaque fois qu'un nouveau combattant arrive, ont été optimisés et sont désormais très rapides. Et si vous voulez vibrer au son des "Tornado Kick", vous pourrez utiliser votre Dual Shock !

Les décors sont très fouillés et colorés.

On retrouve les coups spéciaux classiques des persos, plus quelques nouveaux.

Les Furies sont toujours aussi impressionnantes.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : SNK
- Éditeur : IMPORT
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- BASTON
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK

AVIS OUI, MAIS...

Les adaptations de King Of Fighters n'ont pas toujours été des réussites sur Playstation, surtout à cause de problèmes d'animation. Cette version, elle, assure en ce qui concerne les graphismes. L'animation est suffisamment rapide, et il n'y a pas de gros ralentissements à signaler. Bref, il s'agit plutôt d'une bonne conversion, même si l'on reste loin de la version Neo Geo (restons raisonnables !). Au final, KOF 98 est un bon jeu, qui se hisse au niveau des meilleurs du genre sur cette console.

PANDA

PRESENTATION	80%
Rien de spécial, quelques images fixes qui se suivent.	
GRAPHISMES	89%
Assez soignés et bien colorés, une réussite !	
ANIMATION	83%
Ni très rapide ni très fluide, mais cela reste jouable.	
MUSIQUE	90%
Les thèmes de KOF sont devenus des classiques.	
BRUITAGES	93%
Quelques bonnes digits vocales pour les coups spéciaux.	
DUREE DE VIE	93%
A plusieurs, on joue pendant des heures sans s'arrêter.	
JOUABILITE	84%
Honnête pour une conversion Playstation.	

INTERET 90%

Ce KOF manque de tonus, mais comptera parmi les meilleurs jeux de baston en 2D sur PS.

NOUVE
PlayS
ABSOLUTE FOOTBALL
ALUNDRA
BIG AIR
BREATH OF FIRE 3
BUG'S LIFE
BUST A GROOVE PAC
CAESAR PALACE 2
COLIN MC RAE RALLY
COLONY WARS VENG
COOL BOARDER 3
COUPE DU MONDE 9
DUKE NUK. TIME TO K
EARTH WORM JIM 3D
FIFA SOCCER 99
FORMULA ONE 98
GRAN STREAM SAGA
GRAN TOURISMO
LEGACY OF KAIN 2
ISS PRO 98
KNOCK OUT KINGS
MEDIEVIL
MORTAL KOMBAT 4
NBA LIVE 99
NHL HOCKEY 99
NINJA
NO FEAR DOWN HILL
O.D.T
ODDWORLD EXODUS
PARASITE EVE (US)
POINT BLANK
PRINCE NASSEM BOXIN
PRO BOARDERS
RED ALERT MISS. TESL
RIVAL SCHOOL
RALLY CROSS 2
SPYRO LE DRAGON
TAIFU
TEKKEN 3
TENCHU
TEST DRIVE 5
TOCA TOURING CAR 2
TOMB RAIDER 3
WARGAMES
WILD ARMS
X-MEN VS ST. FIGHTER
XENOGEAR (US)
YANNICK NOAH
Jeux OKAZ
BLOODY ROAR
BUSHIDO BLADE
CASTLEVANIA
COOL BOARDERS 2
CRASH BANDICOOT 2
DIABLO
DUKE NUKEM 3D
EXPLOSIVE RACING
FIGHTING FORCE
FINAL FANTASY 7
FORMULA KARTS
FORSAKEN
G-POLICE
HEART OF DARKNESS
HERCS ADVENTURE
KLONOA
MEN IN BLACK
MOTO RACER
MOTO RACER 2
NAGANO
NBA LIVE 98
NBA PRO 98
NIGHTMARE CREATURE
NUCLEAR STRIKE
PITFALL 3D
POWER SOCCER 98
POWERBOAT RACING
RAGE RACER
RALLY CHAMPIONSHIP
RESIDENT EVIL 2
SNOW RACER 98
STREET FIGHTER 3D
TOMB RAIDER 2
ACCESSOIRES
ACTION REPLAY INT.
MEMORY CARD SONY
MEMORY CARD NON OFF
CABLE RGB + RCA
DUAL SHOCK
GUN VIBRANT
Demande
Carte Av
Elle ne coûte
et vous offre 5
immédiate
au meilleur prix
et 10% sur les
Faites
le calcul !
Poopoom Prod.
*Toutes les marques ou logos cités appartiennent à leurs ayant droits respectifs.

MAXXI-GAMES

NOUVEAU MAGASIN: 7, Bd Voltaire - Métro République - 01 49 29 09 53

PlayStation

ABSOLUTE FOOTBALL	329 F
ALUNDRA	329 F
BIG AIR	329 F
BREATH OF FIRE 3	349 F
BUG'S LIFE	349 F
BUST A GROOVE PACK	329 F
CAESAR PALACE 2	299 F
COLIN MC RAE RALLY	329 F
COLONY WARS VENG.	329 F
COOL BOARDER 3	299 F
COUPE DU MONDE 98	269 F
DUKE NUK. TIME TO KILL	329 F
EARTH WORM JIM 3D	329 F
FIFA SOCCER 99	329 F
FORMULA ONE 98	329 F
GRAN STREAM SAGA	329 F
GRAN TOURISMO	269 F
LEGACY OF KAIN 2	349 F
ISS PRO 98	299 F
KNOCK OUT KINGS	329 F
MEDIEVIL	299 F
MORTAL KOMBAT 4	299 F
NBA LIVE 99	329 F
NHL HOCKEY 99	329 F
NINJA	329 F
NO FEAR DOWN HILL	329 F
O.D.T	329 F
ODDWORLD EXODUS	329 F
PARASITE EVE (US)	399 F
POINT BLANK	299 F
PRINCE NASSEM BOXING	329 F
PRO BOARDERS	329 F
RED ALERT MISS. TESLA	299 F
RIVAL SCHOOL	329 F
RALLY CROSS 2	329 F
SPYRO LE DRAGON	329 F
TAIFU	329 F
TEKKEN 3	349 F
TENCHU	329 F
TEST DRIVE 5	329 F
TOCA TOURING CAR 2	329 F
TOMB RAIDER 3	329 F
WARGAMES	299 F
WILD ARMS	349 F
X-MEN VS ST. FIGHTER	299 F
XENOGEAR (US)	399 F
YANNICK NOAH	329 F
Jeux OKAZ	
BLOODY ROAR	219 F
BUSHIDO BLADE	219 F
CASTLEVANIA	219 F
COOL BOARDERS 2	169 F
CRASH BANDICOOT 2	219 F
DIABLO	219 F
DUKE NUKEM 3D	169 F
EXPLOSIVE RACING	169 F
FIGHTING FORCE	169 F
FINAL FANTASY 7	219 F
FORMULA KARTS	169 F
FORSAKEN	219 F
G-POLICE	169 F
HEART OF DARKNESS	219 F
HERCS ADVENTURE	219 F
KLONOA	219 F
MEN IN BLACK	219 F
MOTO RACER	119 F
MOTO RACER 2	269 F
NAGANO	169 F
NBA LIVE 98	169 F
NBA PRO 98	149 F
NIGHTMARE CREATURE	169 F
NUCLEAR STRIKE	169 F
PITFALL 3D	169 F
POWER SOCCER 98	169 F
POWERBOAT RACING	169 F
RAGE RACER	169 F
RALLY CHAMPIONSHIP	219 F
RESIDENT EVIL 2	219 F
SNOW RACER 98	169 F
STREET FIGHTER 3D	169 F
TOMB RAIDER 2	169 F
ACCESSOIRES	
ACTION REPLAY INT.	299 F
MEMORY CARD SONY	99 F
MEMORY CARD NON OFF.	79 F
CABLE RGB + RCA	129 F
DUAL SHOCK	199 F
GUN VIBRANT	259 F

PlayStation Platinum

COMMAND & CONQUER	149 F
CRASH BANDICOOT	149 F
CROC	149 F
DESTRUCTION DERBY 2	149 F
FORMULA ONE	149 F
GTA	149 F
HERCULE	149 F
MOTO RACER	149 F
ODDWORLD	149 F
PANDEMONIUM	149 F
RAYMAN	149 F
RESIDENT EVIL	149 F
TEKKEN 2	149 F
TOCA TOURING CAR	149 F
TOMB RAIDER	149 F
V-RALLY	149 F

NINTENDO64

Jeux NEUFS	
1080° SNOWBOARDING	369 F
AIR BOARDERS 64	399 F
ALL STAR TENNIS	399 F
BANJO & KAZOOIE	369 F
BODY HARVEST	399 F
BOMBERMAN HERO	399 F
CONKER'S QUEST	399 F
DUKE TIME TO KILL	399 F
EARTH WORM JIM 3D	399 F
EXTREME G2	399 F
F ZERO X	369 F
F1 WORLD GD PRIX	399 F
GEX 3D	399 F
GOLDENEYE	369 F
HOLY MAGIC CENTURY	399 F
ISS PRO 98	369 F
JOHN MADDEN 99	399 F
MARIO PARTY	399 F
MICRO MACHINES	399 F
MISSION IMPOSSIBLE	399 F
NASCAR RACING 99	399 F
NBA LIVE 99	399 F
NEW BEETLE ADVENTURE	399 F
NHL HOCKEY 99	399 F
SCARS	369 F
SOUTH PARK	399 F
ST. WARS ROGUE SQUAD.	399 F
TONIC TROUBLE	399 F
TOP GEAR OVERDRIVE	399 F
TUROK 2	399 F
V-RALLY 99	399 F
WCW VS NWO REVENGE	399 F
WIPEOUT 64	399 F
ZELDA 64	449 F
Jeux OKAZ	
BLAST CORPS	169 F
BOMBERMAN 64	219 F
COUPE DU MONDE	319 F
DIDDY KONG RACING	219 F
DUKE NUKEM 3D	269 F
EXTREME G	219 F
FIFA 98	269 F
FORSAKEN 64	269 F
ISS PRO	169 F
LYLAT WARS + VIB	319 F
MACE THE DARK AGE	319 F
MARIO 64	169 F
MARIO KART 64	219 F
NFL QUATERBACK	269 F
NHL BREAKAWAY	269 F
PILOT WINGS	219 F
QUAKE 64	319 F
STAR WARS	219 F
TOP GEAR RALLY	269 F
TUROK	219 F
WAVE RACE	219 F
WCW VS NWO	269 F
YOSHI'S STORY	269 F
ACCESSOIRES	
VIBREUR OFF	149 F
VIBREUR + MEMORY	149 F
MANETTE COULEUR	149 F
MEMORY CARD OFF.	149 F
MEMORY CARD	79 F

Opération spéciale
MAXXI-GAMES
Nogent-Vincennes
Du 03 au 15 mai 1999
tous les jeux neufs Playstation à 299F

*Tous nos prix et offres sont révisables sans préavis et sont donnés à titre indicatif.
** Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

Magasins MAXXI-GAMES

18, Rue de Jouy
75004 Paris
01 42 76 91 92

6, Rue d'Arras
75006 Paris
Métro Cardinal Lemoine
01 44 07 03 77

175, Rue de Crimée
75019 Paris
Métro Crimée
01 40 34 86 86

113, Avenue Galliéni
93170 Bagnolet
01 48 97 11 97

16, Rue Paul Bert
94130 Nogent-sur-Marne
01 43 94 23 74

19, Av. de Fontainebleau
94270 Kremlin-Bicêtre
01 49 58 89 89

3, rue de l'Eglise
94300 Vincennes
01 48 08 11 08

71/73, rue de Paris
94220 Charenton Le Pont
(Galerie marchande)
Métro Charenton Ecoles
01 56 29 29 00

6, rue de la Coquille
34500 Béziers
04 67 62 70 55

125, Bd Champigny
94100 Saint-Maur
01 42 83 22 39

3 bis, rue Simon Bolivar **Nouveau**
97200 Fort de France
05 96 73 38 27

98, rue Gabriel Peri
93200 Saint-Denis
01 48 20 74 00

7, Bd Voltaire
75011 Paris
Métro République/Oberkampf
01 49 29 09 53

Boutique VPC :
Maxxi-Games
34, Rue de Malte
75011 Paris
Métro Oberkampf
01 48 05 88 05

Vous voulez concrétiser un projet d'ouverture ?
Alors rejoignez-nous !
Nous vous garantissons :
- nos prix d'achat grossistes
- nos livraisons chronopost
- notre service de livraison par voiture
- un renouvellement permanent de votre stock d'OKAZ
- un important budget publicitaire

Pour tout renseignement, contacter M. FRONTELA au : 01 48 05 88 68

Demandez votre Carte Avantages !

Elle ne coûte que **50 F** et vous offre **5% de réduction immédiate** sur les jeux neufs au meilleur prix du marché et **10%** sur les jeux d'occasion.

Faites le calcul !

Bon de commande

A renvoyer à : **Boutique VPC** - Maxxi-Games, 34 rue de Malte, 75011 Paris - Tél : 01 48 05 88 05

Produits	Console	Qté	Prix

Mode de paiement (cochez les cases correspondantes)
☐ Chèque bancaire ou postal
☐ Mandat-lettre
☐ Carte bancaire*
N° carte
Expire fin

Signature

☐ Jeux** Frais de port 39F
☐ Console** Frais de port 50F
Total

Nom/Prénom :
Adresse :
Code Postal : Ville :
Tél :

*Pour toute commande par carte bancaire, téléphonez-nous au **01 48 05 88 05**

**N'oubliez pas d'indiquer clairement votre frais de port !

CONSOLES +

THE KING OF FIGHTERS '98

versus

STREET FIGHTER ZERO 3

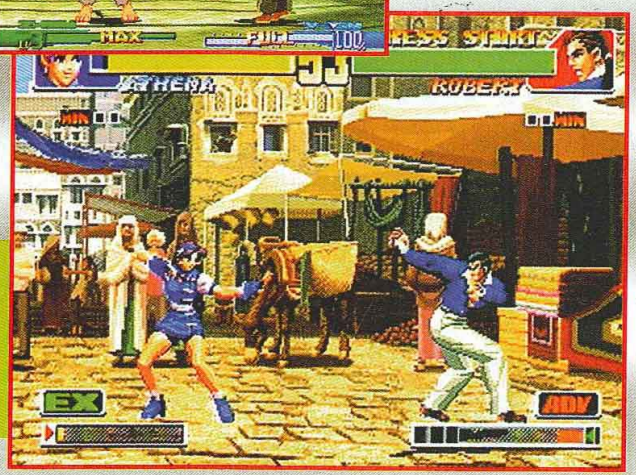
ROUND 2 : LE SON

Encore une fois, SF passe devant KoF. Les bruitages de SF sont vraiment d'une excellente qualité, contrairement à ceux un p eu trop "digitalisés" de KoF. Les ziques de KoF, bien que sympas, manquent de pêche et n'atteignent pas la qualité de celles de SF.

En mai, la baston nous plaît ! Les titres débarquent de partout, surtout sur Playstation. Vous aurez donc à faire des choix difficiles, et l'un d'eux pourrait concerner KoF '98 et SF Alpha 3. Voici donc un comparatif de ces deux bêtes de combat qui devrait vous permettre d'y voir plus clair...

READY ? FIGHT !

Ces deux titres sont comparables sur bien des points. En effet, tous deux sont en 2D, tous deux font partie d'une série de jeux mythiques et tous deux sont des hits reconnus. Voici donc un match au sommet, qui vous permettra de savoir lequel des deux est le meilleur...



ROUND 1: LES GRAPHISMES

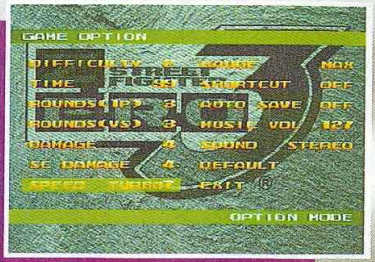
SF remporte cette manche haut la main. En effet, ses graphismes style dessin animé sont plus agréables à l'œil que ceux des persos de KoF. De plus, l'animation des combattants de SF est beaucoup plus fluide, ce qui lui donne un énorme avantage. Enfin, SF est rempli de tonnes de dessins en haute-résolution (pendant les chargements, à la fin des combats...).

ROUND 3 : LES PERSOS

Alors que SF offre 31 persos (ce qui est déjà exceptionnel), KoF atteint le chiffre record de 38 combattants ! Quantitativement, c'est donc KoF qui gagne. De plus, les persos de KoF possèdent tous des coups différents, ce qui rend le jeu d'autant plus intéressant.

ROUND 4 : LE GAME-PLAY

Ici, SF reprend la main, bien que les puristes puissent lui préférer KoF, qui offre plus de coups par perso (5 en moyenne contre 3 pour SF) et permet des Combos et des tactiques très poussées.
SF possède l'énorme avantage d'offrir une vitesse de jeu réglable à volonté, et atteignant des sommets niveau rapidité (en mode Turbo 7, ça décoiffe), qui hallucinera la majorité des joueurs.



ROUND 5 : LES MODES DE JEU

KoF offre des Team Battles dans lesquels vous aurez la possibilité de jouer par équipe de trois combattants. Très sympa dans les combats entre potes. SF, lui, propose le mode World Tour, plutôt conçu pour les joueurs solitaires, qui leur permettra de choisir un combattant et de lui faire gagner de l'expérience et de la puissance. Comme les jeux de bastonssont faits pour être joués à plusieurs, KoF et son Team Battle remportent cette manche.

ROUND 6 : LES PLUS

Les deux jeux disposent d'un mode Entraînement, de la gestion des vibrations et de persos cachés. KoF propose une collection de dessins reprenant l'artwork du jeu. Mais SF est le seul à offrir des modes de jeu cachés, la gestion du Pocketstation et les fameux ISM (permettant de choisir les coups des persos.
Lisez le test pour plus d'infos).
Un point de plus pour SF.

AND THE WINNER IS...

Street Fighter Alpha 3 sort grand vainqueur de ce comparatif. Cette série culte (toutes machines confondues) prouve une fois de plus qu'elle règne toujours en maître dans le genre des jeux de baston en 2D.

MARVEL

Les mouvements sont bien mieux décomposés que dans les versions précédentes.

Vous connaissez tous la série des X-Men vs Street et autres Marvel. Voici donc le dernier titre en date, venu tout droit des salles d'arcade. La Dreamcast continue de se diversifier et nous offre son premier jeu de baston 2D.

Captain Commando vient d'un beat them all d'arcade adapté il y a peu sur Saturn.

Marvel vs Capcom est un jeu de baston en 2D, qui fait suite à X-Men vs Street Fighter et Marvel vs Street Fighter – il n'y a pas de suite pour l'instant en arcade. On retrouve donc quinze combattants triés sur le volet et issus des jeux Capcom ou des comics Marvel, mais ça vous vous en doutiez. Chaque personnage possède plusieurs coups spéciaux, des projections et bien sûr des Furies. On peut réaliser des Combos en combinant coups normaux, Furies, projections... Les seules limites aux Combos seront votre imagination et... votre talent.

L'esprit d'équipe

Les matchs se disputent par équipes de deux, et vous pouvez changer à tout moment de combattant, ce qui n'est pas sans incidence tactique, certains personnages étant plus adaptés que d'autres face à tel ou tel adversaire. L'idéal est bien sûr de jouer à deux, ou encore mieux à quatre, chaque joueur dirigeant alors un seul perso !

Certes, il faut avoir quatre pad Dreamcast, ce qui n'est pas évident par les temps qui courent ! On peut combiner les Furies de deux combattants pour en mettre plein la tête de l'adversaire. Cela dit, il n'y a pas de grosses nouveautés par rapport à Marvel vs Street Fighter, le principal changement résidant dans l'apparition d'un troisième personnage par équipe. Tiré au hasard, il ne combat pas mais vient juste donner un coup de main durant quelques secondes quand on l'appelle. On ne peut recourir à ses services qu'un nombre de fois limité par match.

Fidèle à l'arcade

Parmi les personnages que l'on n'avait pas vus depuis longtemps, on notera le héros de Stryder et Megaman, qui fait un peu "tache" avec son air mignon et naïf. La réalisation technique est correcte et très fidèle à l'arcade. Les sprites sont de bonne taille, et on peut régler la vitesse de l'animation jusqu'à... trop rapide ! Dans le mode Survival, désormais classique, il faut battre un max d'adversaires successivement, mais sans refaire le plein d'énergie. Si l'on finit son adversaire à l'aide d'une Furie, ou mieux d'une double Furie, on réalise un Finish, ce qui a le don d'énerver l'adversaire ! Chouette !

Hulk est un bourrin de première, qui fait très mal !

SIMPLE FURIE

Comme dans les versions précédentes, lorsque votre barre de Power est remplie au maximum, vous pouvez sortir une Furie. Cette barre peut se charger plusieurs fois de suite, ce qui permet d'enchaîner les Furies, chaque personnage en possédant au moins deux. Les Furies font mal, mais contrairement à d'autres jeux, on peut quand même s'en tirer. Elles enlèvent environ un quart de votre barre d'énergie.

La boule de feu version Furie, très efficace et facile à placer.

Chun Li n'a rien perdu de son charme ni de son talent !

AVIS OUI !

Soyons clair, Marvel vs Capcom est l'un des meilleurs jeux de baston, le meilleur jeu de Capcom... bref, c'est la grande classe. La seule chose qui me chagrine, c'est la réalisation graphique, qui manque de couleurs à mon goût. De plus, les personnages auraient pu être un peu plus fins. L'autre petit reproche vient du pad de la Dreamcast dont les boutons sont trop petits pour mes pattes. Mais bon, ce n'en est pas moins un jeu excellent, qui ravira n'importe quel amateur de baston.

PANDA

VEL VS. CAPCOM

DOUBLE FURIE

Marvel vs Capcom est un jeu d'équipes. Si votre barre de Power se trouve au moins à 2, vos combattants peuvent combiner leurs Furies en une super attaque dévastatrice. Evidemment, ça vous coûte deux points de Power, mais le résultat est à la fois impressionnant et efficace.

Les deux Furies allient leurs effets. Pauvre Panda !

Il ne faut surtout pas laisser Zanglief s'approcher.

Certaines attaques virent à la pagaille...

GUEST STAR

En plus des deux combattants de votre équipe, un troisième personnage vous est attribué au hasard. Il peut venir porter un coup si vous l'appelez. Près de votre barre de vie, il y a un dessin de sa tête avec le nombre de fois où il peut intervenir.

Cette elfe est très utile, car son tir couvre une bonne partie de l'écran.

La petite Jubilé lance des boules d'énergie un peu partout.

Le Fléau vient à la rescousse pour dégager le terrain.

AVIS OUI, MAIS...

Cette suite, confrontant les héros de Capcom, Strider, Megaman à Hulk ou Spidey est carrément la copie conforme du jeu d'arcade. On commence à connaître le principe depuis Marvel Super Heroes. La grande nouveauté sur DC, c'est le mode 4 joueurs, vraiment top ! Un bon paquet de persos est disponible et il y a même des combattants alternés (révélés dans les Tips du mois prochain), le jeu est speed et les effets apportés aux multiples Furies sont superbes. Le seul problème, c'est que dix ans de Street, ça lasse, que ce soit sur DC, SNIN ou en arcade...

SWITCH

PROJECTIONS

Chaque personnage possède au moins deux projections, voire beaucoup plus comme Zanglief qui est le pro du corps à corps. Ces attaques sont très utiles contre des joueurs qui restent trop souvent sur la défensive. En les bloquant dans un coin de l'écran, on peut rapidement mettre un terme à leurs souffrances en combinant Combos et projections.
Mais lorsque l'adversaire valse dans les airs, il peut se rattraper et retomber sur ses pieds en effectuant une manip. Il ne subit alors aucun dégât, c'est un Tech Hit.

Zanglief est très énervé, en plus il vous a bloqué dans le coin. Vous êtes fini.

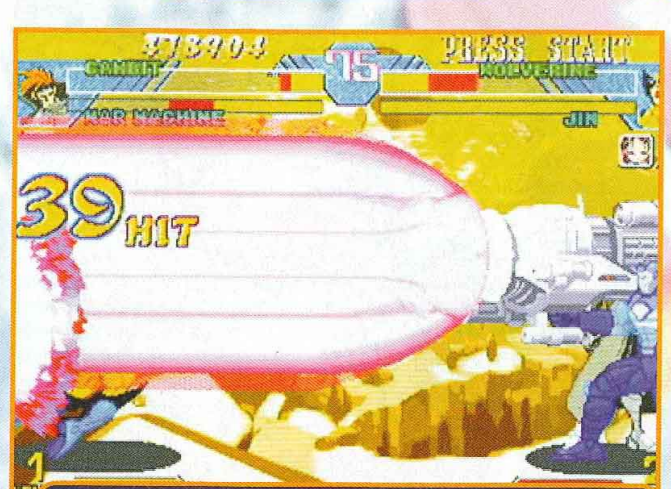
La Furie de Zanglief est une projection...

C'est ce qui s'appelle être pris au piège !

Pour une fois, Switch l'étourdi a mis sa garde au bon moment.

Méfiez-vous de l'innocent Megaman...

Serval est un des personnages les plus rapides et les plus simples à manier.



Ironman est très bon pour maintenir l'ennemi à distance, mais il est un peu lent.

RETENEZ-MOI !

Tous les personnages peuvent "s'énerver" avec une manip au pad. Dès lors, ils se mettent à briller et prennent une couleur dorée. Leur puissance est boostée, et ils deviennent moins sensibles aux coups et plus performants en attaque. Bref, c'est une bonne arme pour retourner une situation désespérée.

La transformation vient de se terminer, ça va saigner.

Le kimono de Ryu vire au jaune quand il s'énerve.

LES BOSS

Ceux qui lisent des comics connaissent sans doute Onslaught (la fusion du professeur Xavier et de Magnéto). C'est un boss terrible, particulièrement difficile à battre. Pour l'affronter, mieux vaut choisir un personnage assez petit, rapide, et dont la Furie est un rayon d'énergie. Ryu, Megaman, Spiderman sont adaptés. De plus, quand il est assez faible en énergie, Onslaught se transforme. Il faut alors être très prudent. Car s'il vous attrape, il vous fera passer l'envie de rire !

Onslaught vous bloque dès le début, passez dans son dos.

Visez la tête car c'est là que se situe son unique point faible.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : -

- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : CAPCOM
- BASTON 2D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : ELEVEE
- Niveaux de difficulté : 5
- Sauvegarde : -
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION 82%

Quelques dessins fixes, comme d'habitude chez Capcom.

GRAPHISMES 88%

Beaux, mais ils auraient pu être un peu plus colorés.

ANIMATION 90%

Fluide, et sa rapidité est réglable.

MUSIQUE 85%

Classique, ça passe bien.

BRUITAGES 85%

Sympas, comme d'habitude.

DUREE DE VIE 93%

A plusieurs, vous y jouerez des heures et des heures.

JOUABILITE 93%

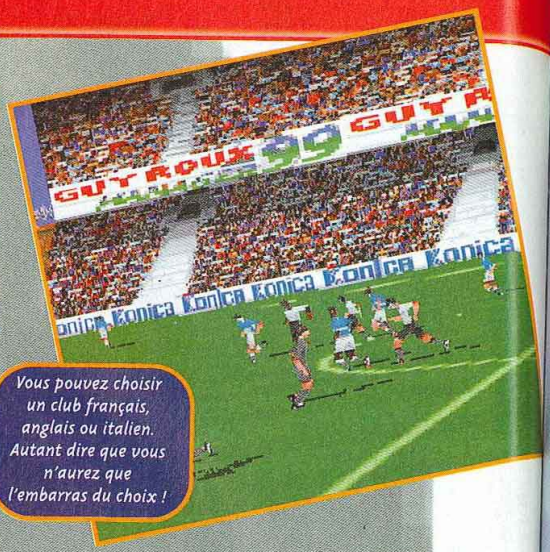
Les boutons du pad Dreamcast sont un peu petits, mais on s'y fait.

INTERET 90%

C'est le plus abouti des jeux de baston en 2D de cet éditeur. Il cartonne grave, même si on pouvait s'attendre à une meilleure réalisation.

GUY ROUX MANAGER '99

Notre Guy Roux national s'est allié à Ubi Soft pour nous couver une simulation de gestion d'équipes de football pas piquée des hannetons...



Vous pouvez choisir un club français, anglais ou italien. Autant dire que vous n'aurez que l'embarras du choix !

Contrairement à tous les titres de foot existant sur Playstation, Guy Roux Manager '99 n'est pas un jeu d'arcade, mais une vraie simulation. Vous y tenez les rôles de gérant de club et d'entraîneur, et le but du jeu est de mener une équipe au sommet des diverses compétitions. Le nombre d'équipes proposées est assez impressionnant, car vous pouvez gérer des clubs français, italiens et anglais. Une fois que vous avez choisi votre club, vous devez entraîner vos joueurs et définir vos tactiques.

Faut pas gâcher

Le jeu gère votre équipe au jour le jour, et vous tient au courant du moral et de la progression technique de vos troupes. Vous pouvez aussi transférer des joueurs, ce qui permet de parfaire votre équipe. Cette phase de gestion, qui occupe la majeure partie du jeu, demande une bonne dose de réflexion et d'esprit tactique. A vous de placer les bons joueurs aux bons postes, de les entraîner avec efficacité. L'autre phase du jeu est constituée par les matchs. Durant les rencontres, vous pouvez apporter quelques conseils à vos joueurs ou modifier votre tactique, mais vous demeurez essentiellement passif. Vous pouvez suivre les matchs grâce à des commentaires en français et en temps réel. Notez enfin qu'avec le jeu vous sera offert une Memory Card.

Vous pourrez devenir entraîneur de clubs prestigieux, tels le PSG, Monaco, voire Manchester ou Newcastle !

Le bureau du manager... C'est ici que tout se joue, de la gestion des joueurs à celle du budget du club. Attention à ce que vous faites, aucune erreur n'est permise !

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : UBI SOFT
- Editeur : UBI SOFT
- 1 JOUEUR
- GESTION DE CLUBS DE FOOT
- Sauvegarde : OUI (15 BLOCS)
- Compatible : SOURIS

PRESENTATION 75%
Mini-intro en images de synthèse pour se mettre dans l'ambiance.

GRAPHISMES -
Tout se passe par menus interposés...

ANIMATION -
La seule animation est celle du curseur que vous dirigez.

MUSIQUE -
Pas disponible pour l'instant. A écouter dans la version finale.

BRUITAGES 60%
Rien, mis à part les clics de la souris, ou les cris de supporters.

DUREE DE VIE 95%
Simulation oblige, si l'on rentre dedans, on ne s'arrête plus !

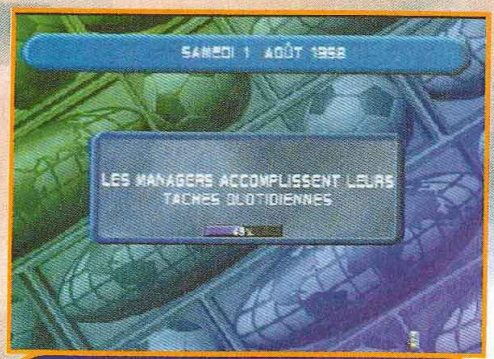
JOUABILITE 85%
A la souris ou au pad, pas de problème de maniement.

INTERET 82%
Une simulation réaliste, mais un peu spartiate. Espérons que le jeu sera plus attractif à sa sortie.

AVIS NON, MAIS...

Bon, je suis d'accord que la gestion de clubs de foot est un genre un peu spécial, qui peut paraître ennuyeux à ceux qui ne connaissent pas le genre et passionnant aux autres. Mais la version que nous avons testée n'était vraiment pas à la hauteur. Des temps de chargement qui n'en finissent pas, un jeu ennuyeux à mourir (pas la moindre musique)... Ajoutez à cela une sauvegarde qui prend une mémo entière... Le côté simulation est parfaitement géré, mais le jeu est trop rébarbatif. A réserver aux connaisseurs.

CHEUB



Chaque jour, le jeu calcule tout ce qui se passe dans toutes les équipes : forme des joueurs, transferts en cours, qualité de l'entrainement...

Diver's Dream

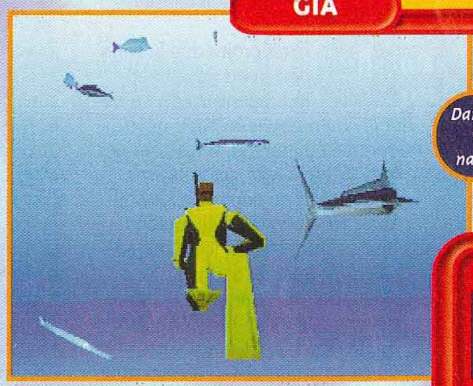
Les jeux basés sur l'environnement maritime ne sont pas courants. Après Treasure of the Deep, Aquanaut Holiday et Sub, Diver's Dream plonge à son tour.

AVIS NON !

Diver's Dream part d'un bon principe, mais hélas, son rythme est vraiment trop lent. En fait, il serait plus cohérent que l'emblème du jeu soit un escargot qu'un dauphin ! Le nageur s'en trouve handicapé et tous ses mouvements s'effectuent au ralenti. OK, on est dans l'eau, et on peut bouger plus vivement avec un matos de tueur... Au début, chaque virage est un drame, chaque ramassage d'objet un calvaire, et chaque déplacement précis un supplice. Alors, quand vous vous retrouvez nez à nez avec un requin, pas facile de s'en sortir honorablement. Aie !

GIA

Le nom japonais de Diver's Dream n'est autre que Dolphin's Dream, sorti il y a quelques mois. Un jeu où vous incarnez un plongeur téméraire, sans peur et sans reproche, façon Jacques Mayol du "Grand Bleu". Sauf que le but n'est pas de s'enfoncer le plus profondément possible, mais simplement de remplir des missions à hauts risques (et toujours pour rendre service). Tuer un requin mangeur d'hommes, retrouver les affaires d'un ami, sauver un plongeur coincé... autant de missions à remplir pour la gloire, mais aussi pour vous faire du pognon. Les différentes boutiques locales permettent de faire ses courses, de sauvegarder et d'estimer ses trouvailles. Le perso est vu de dos, dans un environnement en 3D, au milieu des dauphins. Au début, il ne peut plonger qu'en apnée, sa réserve d'air est indiquée par une jauge qui se vide au fur et à mesure. Pour la rétablir, vous devez remonter à la surface dès que vous repérez une poche d'air. Par la suite, avec l'argent récolté, vous pourrez vous équiper de bouteilles d'oxygène, de palmes et d'armes plus performantes, par exemple des harpons pour chasser le requin. Tout cela donne un jeu original, à découvrir... ne serait-ce que par curiosité.



Dans le mode libre, il n'y a pas de but précis, mis à part nager au milieu des poissons.

Dès qu'il y a une poche d'air, allez respirer un grand coup.

Ouh, le méchant requin !

Les changements de caméra permettent de mieux voir les décors.

Dans ce niveau, il faut sauver le plongeur coincé dans l'épave.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- 1 JOUEUR
- PLONGÉE
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : -

PRESENTATION 80%
Images de chargement planantes mais démos pixélisées.

GRAPHISMES 80%
Les fonds sous-marins ne sont pas vraiment fouillés.

ANIMATION 70%
Ça clippe partout, et le plongeur est lent, lent, lent...

MUSIQUE 75%
Pas grand-chose, cela ressemble plutôt au silence aquatique.

BRUITAGES 82%
"Glou, glou, burp"... on plonge facilement dans l'ambiance !

DUREE DE VIE 73%
Le jeu s'avère assez barbant, mais les missions sont variées.

JOUABILITE 79%
Le plongeur répond mal. Les angles de vue cachent les dangers.

INTERET 79%

Un titre original, mais pas assez captivant de par sa lenteur et ses défauts de finition.

NEED FOR SPEED
ROAD CHALLENGE

Voici déjà le quatrième épisode de la série des Need for Speed lancée en avril 1996. Pas de changement révolutionnaire, si ce n'est un nouvel habillage des décors dans des tons très pastel.

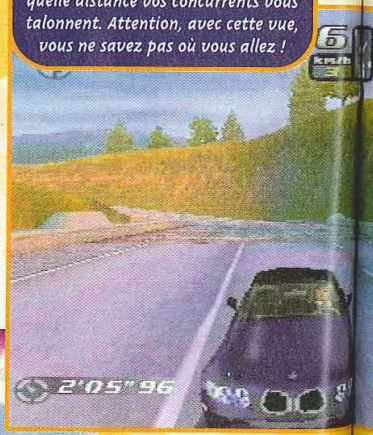
Il faut croire que la série des Need For Speed fonctionne en dents-de-scie : un premier épisode qui a marqué son temps, un deuxième franchement raté, un troisième excellent et ce dernier, avouons-le, plutôt décevant. Rappelons tout de même le principe du jeu : Need for Speed est une simulation de course de voitures de luxe : Jaguar XKR, BMW M5 ou Z3 Roadster, Corvette ou Ferrari n'attendent que vous pour dévorer l'espace. Seul ou à deux en écran splitté, de nombreux modes sont proposés : la Course simple, la Poursuite, le Trophée GT, le mode Critérium et le Super Enjeu. Rien de bien nouveau en fait. La plupart de ces modes existaient dans les précédentes versions de Need for Speed mais sous des noms différents.
La poursuite est une course à deux joueurs (contre l'ordinateur ou un ami) dans laquelle les policiers surveillent la vitesse de vos bolides. Au moindre excès, une course-poursuite enragée s'engage : gyrophares, barrages, planches à clous, queues-de-poisson... tous les coups sont permis pour vous arrêter. C'est certainement le mode le plus agréable et le plus soutenu du jeu, on se croirait dans le film des "Blues Brothers". Ce nouvel épisode de Need For Speed a fait peau neuve : les voitures sont les mêmes que celles visibles chez le concessionnaire du coin. La modélisation est dans l'ensemble assez réussie, mais on regrette le manque de finesse des véhicules. Les décors font appel à une palette de couleurs pastel qui offre un confort visuel unique et très appréciable. Cependant, l'animation saccadée de ces mêmes décors ainsi que de votre véhicule (quand plusieurs voitures se trouvent à l'écran) est très désagréable et gâche le plaisir de jouer. A réserver aux fans de la série.

BUGS !

Rares sont les jeux sans bugs. Need For Speed n'échappe bien évidemment pas à la règle. Cependant, les bugs ne viennent pas de l'affichage des polygones, ni des tests de collision. Voyez vous-même, y a vraiment de quoi tomber dans le panneau.

Vous croiserez ce panneau au cours de la partie. Signalons tout de même que nous ne jouons pas en mode Miroir !

Dans la même course, voici qu'un autre panneau, toujours situé du côté droit, a été placé à l'envers, mais d'une autre manière.



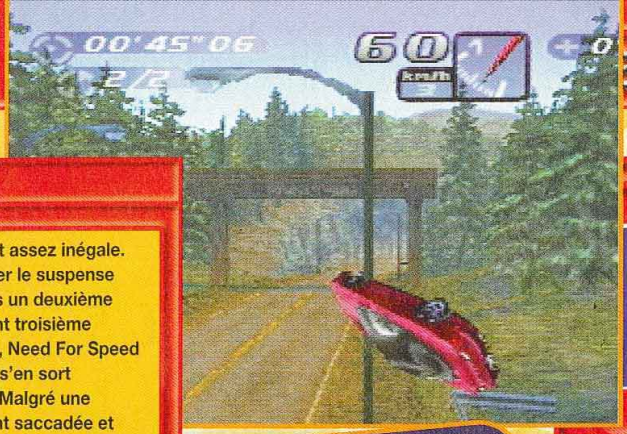
La vue arrière vous permet de voir à quelle distance vos concurrents vous talonnent. Attention, avec cette vue, vous ne savez pas où vous allez !

La colorisation des décors a été revue dans des tons plus doux : on y gagne en confort de jeu.

AVIS OUI, MAIS...

Ce quatrième épisode de Need For Speed se révèle au final plutôt agréable à jouer. La maniabilité n'est pourtant pas exempte de défauts, et on peut partir en tête-à-queue sans vraiment savoir pourquoi. Visuellement, le jeu a subi un sacré lifting, notamment au niveau de l'environnement graphique et dans le choix des couleurs pastel. Mais ce qu'on lui reprochera principalement, c'est que le jeu ne change pas beaucoup par rapport à la précédente version...

NIIICO



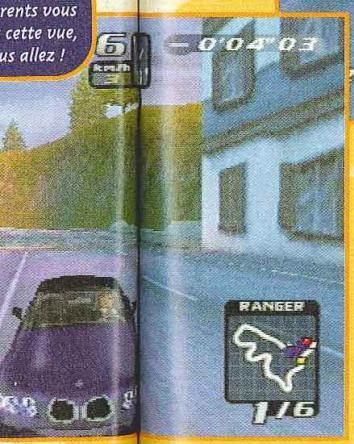
Voiture... Vole ! Le moindre écart et votre bolide prend des allures d'avion supersonique.

AVIS OUI !

La série des Need For Speed est assez inégale. Ce quatrième volet laissait planer le suspense quant à sa qualité, surtout après un deuxième épisode médiocre et un excellent troisième épisode. Au final, Need For Speed Road Challenge s'en sort honorablement. Malgré une animation légèrement saccadée et quelques détails nuisant à la finition, il me plaît bien. Le mode Poursuite est encore plus réussi que dans le précédent, la conduite plus fine et mieux étudiée au niveau des trajectoires. De plus, le choix des voitures disponibles est excellent !

GIA

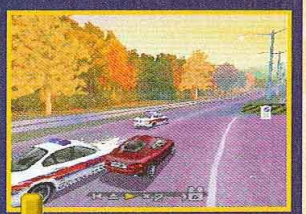
Les chocs sont souvent spectaculaires. La tôle se froisse, le pare-brise arrière éclate et le moteur fume.



RALENTI DE LUXE

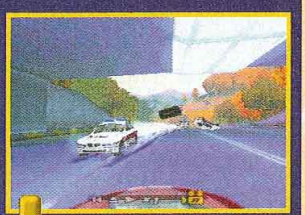
L'un des points forts de ce jeu est le ralenti de fin de course. Il n'est évidemment pas comparable à celui de Gran Turismo, mais les multiples vues qu'il propose en font un moment très apprécié. Au total, ce ne sont pas moins de huit vues qui sont proposées et quatre vitesses de défilement.

Un arrêt sur image permet d'apprécier le passage du train longeant le circuit.



Quand on se frotter aux flics, ça fait toujours des étincelles !

Petite astuce : quand vous roulez sur le côté de la route, bizarrement, votre voiture accélère beaucoup plus vite. Va comprendre, Charles !



La vue arrière permet de voir qu'après votre passage les flics sont complètement retournés !

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : E. ARTS
- Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- COURSE DE VOITURES DE LUXE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (1BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE DUAL SHOCK
- Vibrations : ASSEZ BONNES

PRESENTATION 80%
Une séquence d'intro en images de synthèse. Le jeu est tout en français.

GRAPHISMES 88%
Les couleurs pastel apportent un plus. Cependant, le jeu manque de finesse.

ANIMATION 85%
L'animation des décors est souple mais il y a parfois des ralentissements.

MUSIQUE 89%
Les thèmes musicaux sont nombreux et de bonne qualité. Mais collent-ils au jeu ?

BRUITAGES 78%
Le crissement des pneus est réaliste, mais le bruit du moteur est parfois léger.

DUREE DE VIE 82%
Le jeu comporte de nombreux circuits et des modes intéressants.

JOUABILITE 80%
Les voitures réagissent parfois n'importe comment. A manier avec précaution.

INTERET 84%

Ce dernier épisode de Need For Speed se révèle agréable. Certains modes de jeu, comme la Poursuite, sont très plaisants.

Mégahit

Castlevania™

Les Castlevania se suivent et ne se ressemblent pas. Après les épisodes mythiques sur NEC et NES, l'excellente adaptation sur Playstation, voilà enfin le premier Castlevania en 3D.

C'est donc la Nintendo 64 que Konami a choisi pour adapter la version 3D d'une de ses séries phares. Dans cet épisode, vous incarnez soit Reinhard Schneider, soit Carrie Fernandez. Reinhard, le dernier rejeton de l'illustre famille Belmont, est un grand gaillard sculpté à l'image de ses ancêtres. Ses armes fétiches sont le fouet, héritage de ses ascendants, et la dague. Carrie est une petite fille aux pouvoirs magiques puissants, dont les parents accusés de sorcellerie ont été brûlés vifs. Pour se défendre, elle balance des boules de feu, et découpe ses ennemis avec un cerceau dont sont aiguisé comme des rasoirs. Les deux protagonistes diffèrent principalement par l'agilité et la rapidité avec lesquelles ils usent de leurs armes. Par ailleurs, ils pourront récupérer un tas d'autres gadgets secondaires, comme dans les vieux épisodes. Eau bénite, hache, couteau et croix ne sont que les principaux. Chacun a sa propre motivation pour aller mettre une rouste au comte Dracula. Tous les ingrédients de la série originale sont là, même le marchand qui vous vend ses babioles. Les squelettes et les monstres réapparaissent très régulièrement, mais les coups lockent automatiquement l'ennemi, ce qui offre une jouabilité assez agréable. En fait, le seul vrai défaut de ce jeu est le manque de précision des sauts, dû non seulement à la 3D, mais aussi au déplacement un peu flottant des héros. Finalement, l'ambiance est restée la même, malgré l'aspect un peu aseptisé. On s'attendait au pire, mais Castlevania sur N64 s'en sort avec les honneurs.

Fouillez tous les recoins, car le moindre bonus de vie est indispensable.

HELP !

CHAUD !

Ce point est sûrement un des passages les plus chauds du jeu. Pour abattre les grands murs lézardés, procurez-vous d'abord les explosifs, facilement repérables. Cherchez la clef détenue par l'homme-lézard à côté de la chambre à explosifs. Déposez les explosifs devant le mur suspect pour pouvoir vous déplacer librement. Ensuite, descendez tout en bas de la tour et emparez-vous de la mandragore au fond de la pièce. Revenez vers le mur lézardé pour y placer la mandragore. Plus loin, quand vous tombez devant des statues à placer, entrer le code 2, 4 et 8 dans l'ordre.

Voilà un exemple de mur lézardé. Mais pour enlever le signe qui scelle l'ouverture, il faut entrer le bon code avec les statues.

Entrez le code suivant dans l'ordre : 2, 4 et 8.

N'hésitez pas à casser les chandeliers pour découvrir des bonus.

AVIS OUI, MAIS...

Les Castlevania ont toujours occupé une place de choix dans mon cœur. Malgré tous les efforts fournis dans cette version, je reste sur ma faim. Certes, il est assez bien réalisé, mais je ne peux m'empêcher de penser aux autres. Les héros marchent un peu en apesanteur, ils manquent vraiment de poids, et quand ils grimpent ou descendent, l'animation est un peu grossière. Le jeu est trop propre à mon goût, et la 3D tue un peu l'esprit original. Entre la 2D de la version Playstation, et la 3D de la version Nintendo 64, mon cœur est resté fidèle à la tradition.

GIA

Les cristaux blancs servent de sauvegarde.

Pas besoin de tuer tout le monde ! Parlez à tous ceux qui vous ne vous attaquent pas pour récolter infos et objets.

A tout moment, on peut passer en vue subjective pour mieux voir les alentours, comme ces bonus sur la fontaine.

Le rouge évoque le sang. Alors méfiance, même si ces roses paraissent attirantes...

REINHARD ET CARRIE

En fonction du perso choisi, certains niveaux changent. D'autres niveaux servent d'embranchement commun à leurs routes respectives. Au total, ce sont plus de 14 niveaux différents qui vous attendent, vous rapprochant chaque fois un peu plus du comte Dracula. De plus, les fins diffèrent en fonction du temps pris pour finir le jeu, et le nombre de Sun Card ou de Moon Card utilisé. Ces cartes servent à avancer le temps pour provoquer le lever ou le coucher du soleil. C'est bien connu, les vampires sont plus redoutables la nuit...

Le fouet donne à Reinhard une grande allonge.

Carrie peut concentrer la puissance de ses boules de feu, si elle le désire.

AVIS OUI !

Ça m'a fait tout drôle de retrouver Castlevania en 3D. Une fois la surprise passée, je dois avouer que je me suis bien pris au jeu. Les monstres changent à chaque niveau, et ils sont dotés d'une intelligence artificielle peu commune. Le système de combat avec viseur est très appréciable. Certes, le jeu se termine assez vite, mais comme il est bourré de surprises (niveaux de difficulté cachés, nouveaux costumes...), on y revient facilement. Incontournable pour les possesseurs de N64.

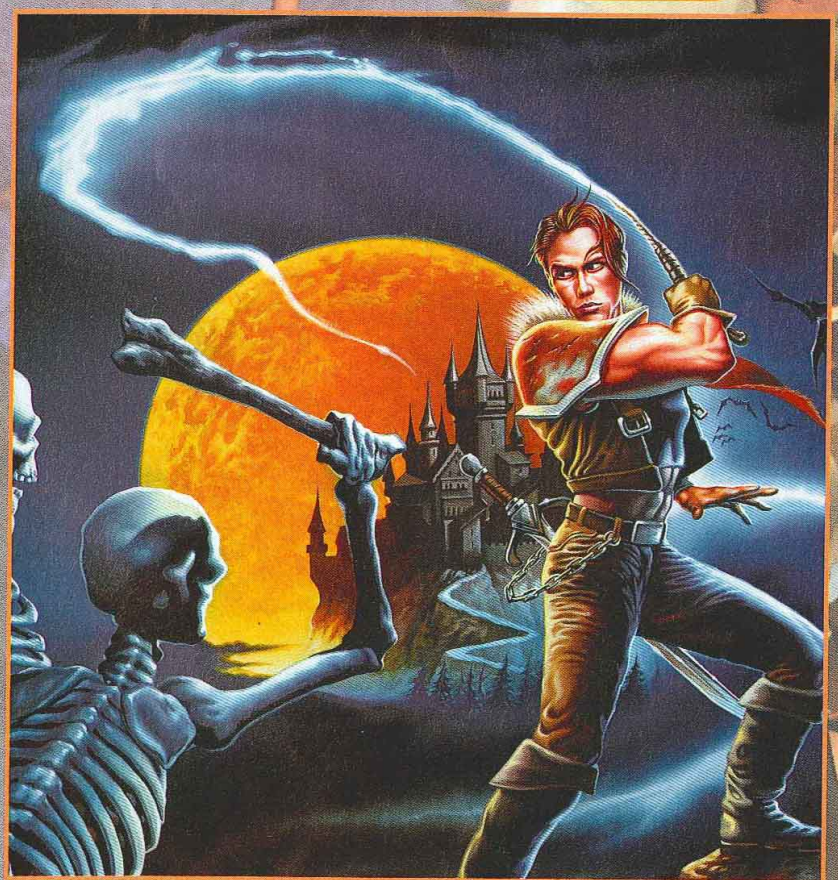
PANDA

DU RYTHME

Les scènes cinématiques sont nombreuses, et construites en temps réel. La mise en scène soignée donne beaucoup de rythme à l'histoire. Efficace !

Un moment d'inattention, et c'est la guillotine et autres pièges qui s'abattent sur vous.

La faune locale est charmante. Il suffit de trouver ses marques...



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : KCEK
- Éditeur : KONAMI
- ACTION 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 2
- Sauvegarde : OUI (MEMPAK)
- Compatible : KIT VIBRATION
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 90%

Pour une fois, une petite scène d'introduction rappelle le scénario.

GRAPHISMES 88%

Les décors, souvent fouillés, semblent un peu vides à certains niveaux.

ANIMATION 82%

Quelques petits ralentissements, et les héros se déplacent trop lentement.

MUSIQUE 89%

Un point fort du jeu, elle permet de plonger facilement dans l'ambiance.

BRUITAGES 82%

A part les coups de fouet, ils ne sont pas vraiment au top.

DUREE DE VIE 90%

Niveaux différents selon le perso choisi. Ce qui vous oblige à le finir deux fois !

JOUABILITE 82%

Les sauts sont imprécis, ce qui est très agaçant dans les séquences plates-formes.

INTERET 90%

Un excellent jeu, qui reprend un peu l'ambiance lugubre des Castlevania. Mais face aux autres épisodes de la série, il paraît un peu fade.

CONSOLES+

Abonne-toi comme tu le sens !

Hé mec ! Viens t'éclater avec nous. Abonne-toi à Consoles+

1 AN (12 numéros) + la manette Dual Force* 390F seulement

1 AN (12 numéros) + la manette Superpad 370F seulement**

* **Pour Playstation : la manette Dual Force (analogique et vibrante)** pour tous les jeux Playstation. Vibration maximale avec tous les jeux Dual Shock™. Trois mode : Dual Shock™, double Stick analogique et numérique standard. Prises tactiles en caoutchouc

** **Pour Nintendo 64 : la manette Superpad** dotée de 5 boutons de tir et d'une fonction de commande visuelle, commande numérique octodirectionnelle, commande de poignée de jeux analogique, emplacement pour carte mémoire.

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

C+ 88 A

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **390 F** au lieu de ~~615~~ F soit **229 F d'économie**
Je recevrai la manette Dual Force dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'échéance : |_|_| |_|_| Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Dual Force au prix de 199 F.

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

C+ 88 B

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **370 F** au lieu de ~~595~~ F soit **229 F d'économie**
Je recevrai la manette Superpad dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'échéance : |_|_| |_|_| Signature obligatoire :

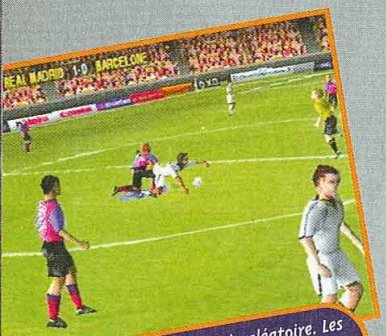
Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Superpad au prix de 179 F.

Offres réservées aux nouveaux abonnés, valables pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles

On peut sélectionner les grosses cylindrées de la Ligue des champions ou créer des équipes de rêve.

UEFA CHAMP LEAG

La Ligue des champions et son cortège de stars du ballon rond investit la Playstation. Avec une licence aussi prestigieuse, les matchs de la mort et les buts d'anthologie seront à coup sûr de la partie. Mais cela suffit-il à faire un bon jeu ?



Le jeu défensif semble très aléatoire. Les interceptions sont souvent sanctionnées, sans parler des tacles directs. Ne tentez rien tant que vous n'êtes pas directement face au joueur adverse.

Le coup d'envoi de cet UEFA Champions League n'est pas encore sifflé qu'on est déjà sous le charme. L'intro est très classieuse et s'inspire librement du générique de l'émission de TF1. Les menus sont très sobres et clairs. Le premier écran propose de participer à une partie rapide (sans sélection préalable d'équipes), de jouer au mode Champions League, de charger une ancienne partie, ou bien de modifier des options comme le temps de jeu et les modes (Arcade ou Simulation). La sélection du mode Champions League vous entraîne sur un second écran, où vous pouvez définir la nature des matchs à disputer : matchs amicaux ou rencontres officielles de la Ligue – le scénario de la Coupe vous est alors imposé dans son déroulement original. Il est possible aussi d'organiser un tournoi avec les équipes de votre choix ou de participer à un entraînement pour vous familiariser avec les commandes.

Une équipe de rêve...

Le choix des équipes se fait à travers quatre catégories différentes : têtes de série, qualifiés, vainqueurs précédents et clubs personnalisés. Vous pouvez, par exemple, organiser un match entre l'équipe de Marseille championne d'Europe et l'actuel Dynamo de Kiev (avec Chevchenko et Rebrov), ou bien bâtir une équipe de rêve rassemblant Platini, Van Basten et Ronaldo. Les remplacements et la mise en place des stratégies s'effectuent juste avant le match. En cours de partie, on peut changer les caméras ou le type d'affichage.

... pour un système trop complexe

Tout irait pour le mieux si les commandes répondaient. Hélas, dès les premiers échanges, on comprend que le système de défense est trop compliqué à maîtriser (seul l'aspect offensif semble avoir été étudié), et les graphismes manquent nettement de finesse. Si les possibilités de passes sont assez nombreuses, la liberté de monter des attaques réfléchies semble en revanche très limitée.

Les coups francs sont assez précis, mais la gestion des effets est un peu légère.

Les mouvements mal contrôlés entraînent les joueurs à commettre des actes d'anti-jeu.

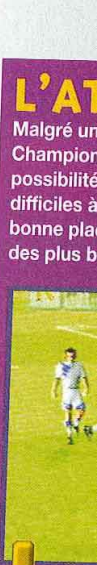
AVIS NON !

A la sortie des vestiaires, ce jeu est plein de promesses : passes précises, gestion des frappes originale et options complètes. Mais une fois sur le terrain, le désenchantement l'emporte. Les mouvements de capture des joueurs ne sont pas mis en valeur à cause des graphismes grossiers, le rythme de la partie n'a rien d'haletant, la jouabilité est vraiment capricieuse et il n'y a pas assez d'innovations majeures. Bref, derrière un intitulé prestigieux se cache un jeu qui ne fera pas date dans l'histoire de la simulation de foot.

TOXIC

L'AT

Malgré un Champion possibilité difficiles à bonne pla des plus b



Les fra le bouton Ron de direction. prendre de la

AVIS

C'est un p Eidos pou plutôt sym

CHEUB

MPIONS EAGUE

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : SILICON DREAMS
- Éditeur : EIDOS
- FOOTBALL
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : ASSEZ MAUVAIS
- Difficulté : ÉLEVEE
- Niveaux de difficulté : 2
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE
- Vibrations : -

L'ATTAQUE

Malgré une maniabilité souvent capricieuse. UEFA Champions League offre quelques belles possibilités offensives. Les gestes sont parfois difficiles à réaliser, car il faut placer les joueurs à la bonne place et au bon moment. Morceaux choisis des plus beaux exploits des stars du foot.

Les frappes au but sont puissantes si vous maintenez le bouton Rond du pad. Vous donnerez des effets avec le pavé de direction. Un tir dans la direction inverse du but fait prendre de la hauteur au ballon.

Les centres s'effectuent avec le bouton R2. La trajectoire s'obtient à l'aide du pavé directionnel.

Les têtes doivent être déclenchées au moment où le ballon touche le joueur. Appuyez longtemps sur le bouton Carré.

Les reprises de volée s'effectuent en appuyant sur le bouton Rond. Donnez un effet au départ de votre tir en changeant la direction avec le pad.

AVIS NON !

C'est un petit cadeau empoisonné que nous offre Eidos pour ce printemps... Alléché par une intro plutôt sympa, des graphismes et des musiques honorables, on pourrait croire en passant devant l'écran que UEFA Champions League est un petit jeu sympa. Mais dès que l'on prend le pad, on change vite d'avis : la jouabilité est médiocre, la gestion des tactiques excécrable et la naïveté du jeu des équipes gérées par la Playstation ne sont que quelques exemples de ce qui vous feront regretter votre achat...

CHEUB

PRESENTATION 88%

Classe, l'intro annonce la licence et la compétition officielle.

GRAPHISMES 80%

Pas très agréables. L'ensemble reste trop grossier.

ANIMATION 82%

Certains mouvements sont bien retranscrits mais il y a des manques.

MUSIQUE 85%

Thèmes classiques et efficaces pour l'intro. Le reste est léger.

BRUITAGES 87%

Trop discrets. Les commentaires sont pour une fois en rapport avec l'action.

DUREE DE VIE 90%

Les possibilités de personnalisation du tournoi décuplent la durée de vie.

JOUABILITE 83%

Nombreuses possibilités tactiques, mais la liberté d'action est bridée.

INTERET 83%

La jouabilité approximative et les commandes trop compliquées empêchent de se livrer sans retenue. Par contre, les stars sont là.

Mégahit CONSOLES+

MONACO GRAND PRIX racing simulation 2

La position des concurrents en tête est affichée.

Les amateurs de formule 1 vont être ravis, car la Dreamcast se dote de son premier jeu du genre et élargit du même coup sa ludothèque. Faites chauffer les pneus, c'est parti.

Gigantesque carambolage à Monaco, rien de surprenant du reste.

Monaco GP 2 est un jeu de formule 1 qui nous vient du monde du PC. Au menu, on vous propose trois modes de jeu principaux. L'Arcade, qui est censé être fun et maniable, mais qui se révèle plutôt décevant. La course Rétro, où vous conduisez de vieux bolides en forme de cigares. C'est une bonne idée, d'autant que ce mode est bien pensé. Enfin, le mode Formule 1, classique dans lequel, vous avez le choix des épreuves. Vous pouvez, par exemple, disputer le championnat du monde ou juste courir un Grand Prix. Quant au Time Attack, il permet de s'entraîner en tentant de faire les meilleurs temps.

Une fois en course

Lorsque vous participez à une course, tout se passe comme dans la réalité. Vous commencez par les essais libres pour affiner les réglages. Et comme on peut vraiment toucher à tout, il est facile de s'y perdre. Si vous ne savez pas à quoi servent tel ou tel réglages, essayez-les un par un. Tous les circuits du championnat du monde sont présents, mais pas les vraies voitures ni les pilotes. On peut jouer à deux simultanément, et même avec le volant de la Dreamcast (c'est marqué dans la notice). Seul le stick analogique est utilisé, mais il y a plusieurs vues bien choisies, ce qui est plutôt inhabituel. On passe de l'une à l'autre en appuyant sur un bouton. Un autre bouton permet d'accéder aux vues "injouables" qui portent bien leur nom et qui sont assez marrantes. Quant à la richesse des décors, elle est étonnante pour un jeu de formule 1.

BIEN DOUBLER

Il faut repérer les meilleurs endroits pour doubler. Les lignes droites, ou éventuellement les longues courbes, sont idéales. Dans tous les cas, il faut contrôler sa vitesse et éviter de forcer le passage ou de faire une queue-de-poisson à un concurrent.

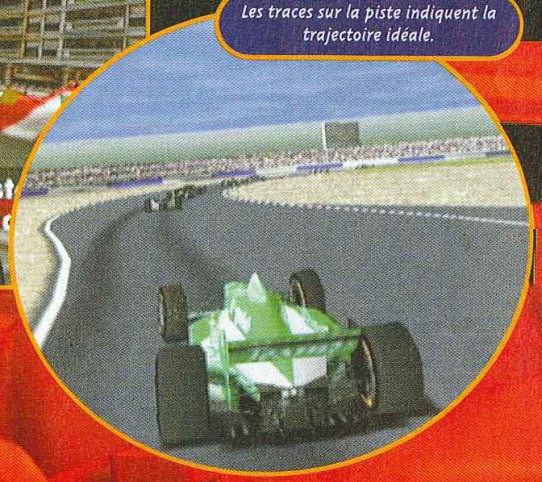
Restez dans l'aspiration de la voiture qui vous précède, avant de la dépasser dans la ligne droite.

Le départ est un des moments importants, on peut gagner beaucoup de places rapidement.

Les courbes sont difficiles à négocier, il faudra bien les mémoriser.

Un petit accrochage.

Les traces sur la piste indiquent la trajectoire idéale.



Il faut ralentir avant les virages...

Vous allez rebondir sur un concurrent à la fin du dérapage.

RÉTRO

Il y a un mode Rétro, original et bien réalisé dans lequel on vous propose de conduire de vieilles voitures de course. Evidemment, elles sont moins puissantes et performantes que les F1 actuelles.

Une course de saucisses, comme dans le temps.

Même le tableau de bord est soigné.

Fort heureusement, il y a une marche arrière sur ces voitures.

AVIS OUI, MAIS...

Monaco GP 2 en met plein les mirettes, normal on est sur Dreamcast. Au niveau des réglages, il est complet, et le mode Rétro est une très bonne idée qui ajoute un plus au jeu. Par contre, le mode Arcade est nul : il est moins maniable que le mode Simulation. Un comble ! La conduite n'est pas facile, mais quand on a trouvé les bons réglages et si on prend les tournants à une vitesse raisonnable, on ne sort plus trop de la piste. Une excellente simulation à laquelle il manque une meilleure jouabilité pour être fantastique.

PANDA

MONACO GRAND PRIX racing simulation 2

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : -

- Développeur : UBI SOFT
- Éditeur : UBI SOFT
- FORMULE 1
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

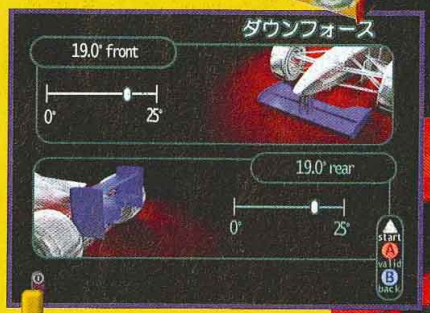
- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : ASSEZ ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -
- Vibrations : -

HELP !

LES BONS RÉGLAGES

Il est très important de maîtriser les réglages des différents éléments de la voiture. La liste est quasiment exhaustive, et vos modifications influeront directement sur les performances de la voiture. Il faudra donc adapter ses réglages en fonction des circuits.

Suivant l'angle entre les pneus, votre voiture sera plutôt sous-vireuse ou survireuse.



Les ailerons permettent de donner plus d'accroche à la voiture, mais au détriment de la vitesse de pointe.

AVIS OUI !

Le premier jeu de F1 sur la Dreamcast, et par-dessus le marché, le premier jeu d'origine française, cela constitue un véritable événement. Cette mouture est bien loin des versions Playstation ou Nintendo 64. Les graphismes sont honorables mais sobres, et, surtout, la maniabilité est bien au-dessus de celle de son homologue sur 32 bits, grâce à un toucher bien plus fin et moins bourrin,. Finalement, on s'approche plus de la version PC. Ubi Soft affirme encore son savoir-faire en matière de jeux de F1. On est rassurés pour la suite !

GIA

PRESENTATION 80%

Une introduction en images de synthèse assez sympa.

GRAPHISMES 95%

Ça dépasse tout ce qu'on a pu voir dans le genre.

ANIMATION 87%

Rapide et presque toujours fluide.

MUSIQUE 80%

Il ne faut pas s'attendre à des miracles.

BRUITAGES 85%

Assez réalistes et bien échantillonnés.

DUREE DE VIE 85%

Des Championnats, un mode Rétro... tout ce qu'il faut pour s'amuser.

JOUABILITE 83%

C'est le point faible du jeu, il faudra vous y faire.

INTERET 90%

Monaco GP 2 en met plein la vue. Dommage qu'il y ait de légers problèmes de maniabilité, sinon c'était une bombe.

PA
在 M
TÉL:
Titres
Ah! My Goddess Vol 1
Albator 78 Vol 1 à 4
Albator 84 le Film
Albator 84 Vol 1 à 7
Armitage Vol 1 à 4
Armitage le Film
Chroniques de la Guer
de LODOSS Vol 1 à 6
City Hunter O.A.V 1h30
Cobra Vol 1 à 10
Conan Fils du Futur de
Cutey Honey Vol 1 à 3
Dragon Ball Vol 1 à 3
Dragon Ball Z Epis Inéd
Dragon Ball Z Vol 1 à 1
Dragon Ball Z (Série TV
El Hazard Vol 1 à 4
Fatal Fury Vol 1 à 3
Galaxy Express 999 Cin
Galaxy Express 999 Col
Golden Boy Vol 1 à 3
Goldorak Le Film Vol 1
Gun Buster Vol 1
Gunsmith Cats Vol 1 à 3
IL était une fois dans L'E
Ken le Survivant
Kojiro Vol 1 à 4
Kojiro le Film
L'Empire des Cinq (Série
L'épée de la vérité
Le Tombeau des Lucioles
Les Chevaliers du Zodiac
Les Chevaliers du Zodiac
Les Cités D'or Vol 1 à 10
Les héros de la Galaxie C
Macross 2 Vol 1 à 3
Nadia Vol 1 à 10
Olive et Tom Vol 1 à 4
Queen Emeraldas (Albato
Sailor Moon épisode Vol 1
Sailor Moon le Film
Sailor Moon S Vol 1 à 5
San Ku Kaï Vol 1 à 9
Slayer Saison 1 Vol 1 à 5
(Série TV Japonaise N° 1 au Japo
Suikoden
Tenchi Muyo Spécial
TEKKEN Vol 1
Toshinden Vol 1 à 2
Très cher frère Vol 1 à 2
Ulysse 31 Vol 1 à 2
Vampire Princesse Miyu
Vidéo Girl Aï Vol 1 à 3
Yoma des Ténèbres
Coffret Capitaine Flam Part
Coffret Capitaine Flam Part
Coffret Dragon Ball Z (Série
Coffret Dragon Ball Z (Série
Coffret Dragon Ball Z (Les 1
Coffret Ken le Survivant (32 é
Coffret Ken le Survivant Par
Coffret X-OR Part 1 NEW
Coffret Ranma 1/2 - 4 K7 -
Coffret Nicky Larson - 4 K7
Coffret Chevaliers du Zodiaque
Coffret Chevaliers du Zodiaque
Coffret Chevaliers du Zodiaque L
INTERDIT AU MOINS D
Alien from Darkness
Anges des Ténèbres Vol 1 à
Belles et Diables
Can Can Bunny
Dragon Pink Vol 1 à 3
Emmy la Cochonne
Esclaves et Soumises
Imma Yojo Vol 1 à 3
L'Odyssée du Plaisir
Magical Twilight
Manga X Vol 1 à 2
Mission Extrême Vol 1 à 2
Parade Parade
Possessions Diaboliques
Sailors Guerrières Vol 1 & 2
Select X 1 à 3
Shin Angel Vol 1 à 5
Stainless Nights
Twin Dolls Vol 1 à 2
Twin Angel Vol 2 à 4
POUR D'AUTRES TITRE

GAME PARTNER

MANGA Vidéo

TÉL: 01.42.63.41.08

Titres		Prix du volume
Ah! My Goddess Vol 1 à 3	V.F.S	109 F
Albator 78 Vol 1 à 4	V.F	99 F
Albator 84 le Film	V.F	119 F
Albator 84 Vol 1 à 7	V.F	99 F
Armitage Vol 1 à 4	V.F	99 F
Armitage le Film	V.F	129 F
Chroniques de la Guerre de LODOSS Vol 1 à 6	VF	109 F
City Hunter O.A.V 1h30	V.F.S	119 F
Cobra Vol 1 à 10	V.F	99 F
Conan Fils du Futur de Miyazaki Vol 1 à 2 NEW	V.F	99 F
Cutey Honey Vol 1 à 3 NEW	V.F	129 F
Dragon Ball Vol 1 à 3	V.F	79 F
Dragon Ball Z Epis Inédits Vol 1 à 6	V.F	119 F
Dragon Ball Z Vol 1 à 12	V.F	79 F
Dragon Ball Z (Série TV) Vol 1 à 8 NEW	V.F	99 F
El Hazard Vol 1 à 4	V.F	109 F
Fatal Fury Vol 1 à 3	V.F	99 F
Galaxy Express 999 Cine Manga	V.F	119 F
Galaxy Express 999 Coffret Collector	V.F.S	279 F
Golden Boy Vol 1 à 3	V.F	109 F
Goldorak Le Film Vol 1 à 2 NEW	V.F	109 F
Gun Buster Vol 1	V.F	109 F
Gunsmith Cats Vol 1 à 3	V.F	99 F
Il était une fois dans L'Espace Vol 1 à 6 NEW	V.F	99 F
Ken le Survivant	V.F	99 F
Kojiro Vol 1 à 4	V.F	99 F
Kojiro le Film	V.F	99 F
L'Empire des Cinq (Série TV) Vol 1 à 6 NEW	V.F	99 F
L'épée de la vérité	V.F.S	109 F
Le Tombeau des Lucioles	V.F	129 F
Les Chevaliers du Zodiaque Le Film Vol 1 à 4	V.F	99 F
Les Chevaliers du Zodiaque POSEIDON Vol 1 à 4	V.F	129 F
Les Cités D'or Vol 1 à 10	V.F	99 F
Les héros de la Galaxie Cine Manga	V.F	119 F
Macross 2 Vol 1 à 3	V.F	99 F
Nadia Vol 1 à 10 NEW	V.F	129 F
Olive et Tom Vol 1 à 4	V.F	129 F
Queen Emeraldas (Albator)	V.O.S.T	129 F
Sailor Moon épisode Vol 1 à 4	V.F	69 F
Sailor Moon le Film	V.F	119 F
Sailor Moon S Vol 1 à 5	V.F	129 F
San Ku Kaï Vol 1 à 9	V.F	99 F
Slayer Saison 1 Vol 1 à 5 (Série TV Japonaise N° 1 au Japon) NEW	V.O.S.T	129 F
Suikoden	V.F	109 F
Tenchi Muyo Spécial	V.F	119 F
TEKKEN Vol 1	V.F	119 F
Toshinden Vol 1 à 2	V.F	99 F
Très cher frère Vol 1 à 2	V.F	129 F
Ulysse 31 Vol 1 à 2 NEW	V.F	99 F
Vampire Princesse Miyu	V.F	129 F
Vidéo Girl Aï Vol 1 à 3	V.F.S	109 F
Yoma des Ténèbres	V.F	99 F

COFFRETS

Coffret Capitaine Flam Part 1 NEW	V.F	390 F
Coffret Capitaine Flam Part 2	V.F	449 F
Coffret Dragon Ball Z (Série TV) 8 K7 / Part 1	V.F	539 F
Coffret Dragon Ball Z (Série TV) 8 K7 / Part 2 (Dispo Juin)	V.F	539 F
Coffret Dragon Ball Z (Les 11 Films) NEW	V.F	249 F
Coffret Ken le Survivant (32 épisodes) Intégral 1ère saison	V.F	539 F
Coffret Ken le Survivant Part 1 - 4 K7- NEW	V.F	199 F
Coffret X-OR Part 1 NEW	V.F	390 F
Coffret Ranma 1/2 - 4 K7 -	V.F	199 F
Coffret Nicky Larson - 4 K7 -	V.F	199 F
Coffret Chevaliers du Zodiaque POSEIDON - 4 K7 - Part 1	V.F	199 F
Coffret Chevaliers du Zodiaque POSEIDON - 4 K7 - Part 2	V.F	199 F
Coffret Chevaliers du Zodiaque LE SANCTUAIRE - 8 K7 - NEW	V.F	539 F

EROTIQUE

INTERDIT AU MOINS DE 18 ANS

Alien from Darkness
Anges des Ténèbres Vol 1 à 4
Belles et Diables
Can Can Bunny
Dragon Pink Vol 1 à 3
Emmy la Cochonne
Esclaves et Soumises
Imma Yojo Vol 1 à 3
L'Odyssée du Plaisir
Magical Twilight
Manga X Vol 1 à 2
Mission Extrême Vol 1 à 2
Parade Parade
Possessions Diaboliques
Sailors Guerrières Vol 1 & 2
Select X 1 à 3
Shin Angel Vol 1 à 5
Stainless Nights
Twin Dolls Vol 1 à 2
Twin Angel Vol 2 à 4

99 F LE VOLUME

POUR D'AUTRES TITRES, NOUS CONSULTER.

LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE
Le Sanctuaire - Série remasterisée
Épisodes 1 à 32 (13 heures).

KEN LE SURVIVANT
Série intégrale remasterisée
Épisodes 1 à 32 (13 heures).

STREET FIGHTER II VICTORY
Série intégrale remasterisée
27 épisodes (11 heures).

DRAGON BALL Z
La série télé
Épisodes 1 à 32 (13 heures).

DRAGON BALL Z
11 Films (13 heures).

X-OR
Série remasterisée
21 épisodes (10 heures).

SAN KU KAÏ
Série intégrale remasterisée
27 épisodes (12 heures).

CHRONIQUES DE LA GUERRE DE LODOSS
Superbe saga en 6 volumes
Le MUST en matière d'Héroic Fantasy !

SLAM DUNK
Sport et humour
pour ce manga EXPLOSIF !

SLAYERS
La série TV N°1 au JAPON !
(5 volumes)

QUEEN EMERALDAS
La Reine des Pirates
est de retour ! (VOST)

CUTEY HONEY
La belle Cutey
reprend le combat !

EVANGELION
Un scénario
époustouflant !
(9 volumes)

BLUE SEED
Suspense garanti !
(8 volumes)

ESCAFLOWNE
Une des plus belles
séries japonaise !
(7 volumes)

VAMPIRE HUNTER
Les Darkstalkers
reviennent !
(4 volumes)

ALBATOR
Série intégrale
remasterisée
21 épisodes (8 heures).

COBRA
Série intégrale
remasterisée
31 épisodes (11 heures).

DRAGONBALL GT
la K7:119 F
Vol 1,2,3 dispo / Vol 4,5,6 dispo en Mai

CITÉS D'OR
Série intégrale
remasterisée
40 épisodes (16 heures).

TOM SAWYER
Série remasterisée
24 épisodes (10 heures).

Coffret Saint Seiya
Les 4 films
199 F

Coffret Ranma 1/2
4 volumes
199 F

GAME PARTNER
c'est aussi les jeux vidéo !
(vente, achat, échange, occasion)
et des accessoires.
téléphonez-nous!

Coffret Sailor Moon Super S
4 volumes
199 F

Coffret Nicky Larson
4 volumes
199 F

BON DE COMMANDE à retourner à GAME PARTNER 94, avenue de Clichy 75017 PARIS

Nom.....
Prénom.....
Adresse.....
.....
Code postal.....
Ville.....
Tél.....
Signature.....

TITRE DU FILM	PRIX
Frais de port (1 à 4 K7 : 35 F / + de 4 K7 : 50 F)	
Total à payer + port	

Expédition Colissimo sous 24/48H (frais de port 30F)

Règlement: Chèque, Mandat, Carte Bleue, Carte Aurore

Expire le :

CB n°

Commande dans la limite du stock disponible. Toutes les marques citées sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs

bigair

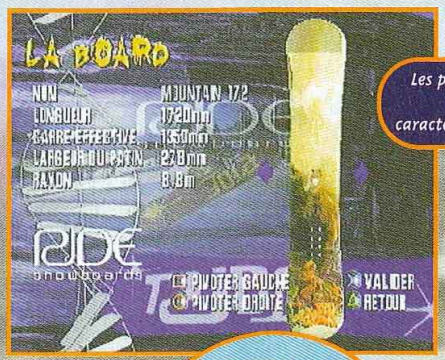
Le snowboard bénéficie d'un intérêt croissant auprès du grand public. Les éditeurs développent donc à tout va sur ce créneau. Electronic Arts sort Big Air de son chapeau. Mérite-t-il qu'on s'y risque ?

AVIS NON !

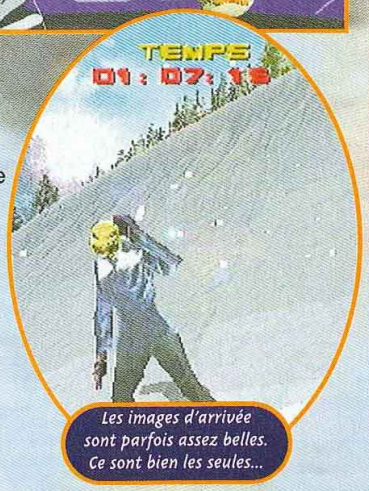
Big Air est un jeu mal réalisé qui ressemble à Coolboarders 1 ou Rushdown ! Il n'est pas fun pour un sou, les pistes sont vides ou encombrées de sapins en 2D, les modes qui mélangent vitesse et figures ne sont pas du tout conçus pour les sauts. On incarne d'illustres inconnus qui se battent contre des célébrités, c'est débile ! Les figures façon Mortal Kombat sont faciles à réaliser. Les duels à la fin du Tour du Monde (un mode mixant diverses épreuves) vous opposent à de grandes stars du surf, mais il est impossible de les incarner une fois qu'on les a battues. Pas glop !

SWITCH

Big Air sort le grand jeu : des FMV d'une qualité remarquable et une foule de marques de vêtements et de planches (Burton, Ride, Nitro, Morrow, K2, etc.). Tout est prévu pour en mettre plein la vue ! Mais en commençant à dévaler la pente, on comprend vite sa douleur. Explications. Tout d'abord, les textures sont d'une qualité proche de celle du premier Coolboarders, les bogues en moins. Ensuite, la jouabilité laisse à désirer. Non pas que le jeu soit lent, ça va même parfois très vite, mais le problème c'est que dès que vous touchez les bords de la piste, vous vous retrouvez comme aimanté à ceux-ci (votre personnage émet alors un "ouhh" sourd et guttural). De plus, le bouton qui permet d'appuyer sur la carre et d'enchaîner des virages serrés est mal réglé. Il vous fait partir à 90° quand les pistes exigent plutôt une trajectoire longue et sinueuse ! Les décors sont grossièrement réalisés (sapins en 2D) et la végétation croît anarchiquement au milieu des pistes. Comble du comble, le jeu n'est pas débogué ! Certes, cela le rend surréaliste, mais pas fun pour autant... D'autre part, les figures lors des sauts s'effectuent avec des manipulations du type Droite, Droite, Carré, et la plupart des courses sont plates et vides. Il y a de bons sauts dans le Boardercross, mais les règles du jeu ne se basent pas sur les points de figures freestyle dans cette épreuve ! Bref, Big Air, relève du catalogue virtuel. Dommage...



Les planches (et les sapes) sont joliment présentées. Dommage que les caractéristiques techniques ne figurent pas.



Les images d'arrivée sont parfois assez belles. Ce sont bien les seules...

Au Japon, la piste est coupée par des voitures, une idée repiquée à Coolboarders 3.

Les sauts ne sont décidément pas bien rendus du tout.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : PITBULL S.
- Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- SNOWBOARD APPROXIMATIF
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK PAD ANALOGIQUE

PRESENTATION 80%
Bien moche. Heureusement qu'il y a une bonne FMV.

GRAPHISMES 78%
Textures au rabais et décors en 2D !

ANIMATION 82%
Correcte et fluide, pas de ralentissement.

MUSIQUE 81%
Agréable. Dommage que les thèmes soient trop répétitifs.

BRUITAGES 72%
Les riders sont muets ! Assez peu de bruitages en général.

DUREE DE VIE 80%
Le jeu est complet, toutes les épreuves du snowboard sont là.

JOUABILITE 87%
Pas de problèmes, mais le "hard turn" n'est pas assez progressif.

INTERET 79%
Un coup de marketing sans créativité ludique. Allez plutôt à la montagne.

100% Minitel

Soluces Tests New
Hot-line Concours Tips
Tips Previews Soluces
Previews Tips News
Soluces News Tests

3615 TCPLUS

Hot-line Concours Tips

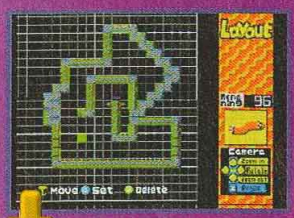
36.15 : 2.23 FTTC/min

PENNY RACERS

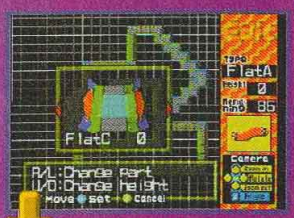
Après une version Playstation peu brillante, c'est au tour de la Nintendo 64 d'adopter ce clone de Mario Kart. Au menu des festivités : de nombreux circuits, des voitures variées, un mode 4 joueurs et un éditeur de circuits. Voilà qui est appétissant... Mais est-il digeste pour autant ?

IMAGINEZ, CRÉEZ

Le principal atout de Penny Racers se situe dans la possibilité de créer ses propres parcours et de les enregistrer ensuite sur carte-mémoire. 180 portions de circuits peuvent être disposées sur une grille afin de laisser parler votre imagination.



Vous disposez de petites portions de circuit pour créer les formes que vous voulez.



Une fois le circuit bouclé, il est possible d'attribuer à chaque partie une texture ou un artifice spécifique.

Quand le circuitest enregistré sur la carte-mémoire, la route s'ouvre à vous.

Le principe de Penny Racers peut se résumer en quelques mots : c'est un mélange de Mario Kart et de Micromachines 3D. A travers une quinzaine de circuits différents, vous dirigez une voiture au look très bande dessinée. Chaque concurrent dispose de plusieurs gadgets à utiliser pour ralentir les autres participants. En terminant dans les trois premières places, vous pourrez récupérer des gadgets sur les voitures mal classées. Le jeu est bien évidemment en 3D, et trois vues sont proposées : arrière, aérienne et subjective.

Et la jouabilité ?

Les circuits proposés sont nombreux et variés, ce qui n'est pas toujours le cas des décors. Inégaux, ils oscillent entre le correct et le moins bon. Quoi qu'il en soit, chaque parcours réserve son lot de surprises et de passages dérobés à découvrir. Pour ceux qui ne seraient pas satisfaits des circuits proposés, il existe un éditeur de niveaux. De manière simple et rapide, il permet à chacun de créer ses propres circuits et de les enregistrer ensuite sur carte-mémoire. La comparaison avec Mario Kart et Micromachines s'arrête malheureusement au niveau graphique, car la maniabilité et le plaisir de jouer ne sont pas au rendez-vous. Dommage !

Treize véhicules sont disponibles en début de partie. Ils réagissent tous d'une manière différente.

Classiques parmi les classiques : les chutes de pierres le long du parcours. Ça ne vous rappelle rien ?

Les Turbos sont situés dans des zones délicates à atteindre.

AVIS NON !

Quel dommage que la série des Penny Racers ne se soit pas améliorée au fil du temps. Je me demande pourquoi la jouabilité est toujours aussi délicate. Certes, on peut customiser son véhicule afin de le rendre meilleur, mais le plaisir de jouer n'y est pas. Nous sommes à des années-lumière d'un Mario Kart qui reste un modèle du genre. Dommage, car graphiquement le jeu tenait plutôt bien la route, ce qui n'est pas le cas des voitures !

NIIICO

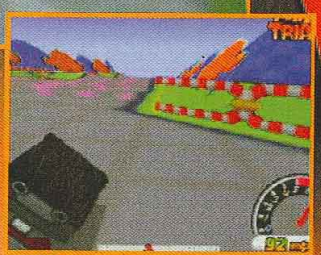
AVIS O

La série amu et l ajou de

SWITCH

C'est en mode 4 joueurs que l'on s'amuse le plus. L'animation ne ralentit pas pour autant.

Des pièges vous attendent dans la plupart des niveaux. Sachez les éviter.

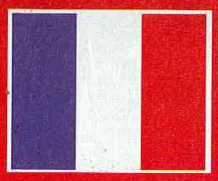


Une technique comme une autre pour prendre ses virages à 90 degrés : le tonneau !

AVIS OUI, MAIS...

La série des Choro Q m'a toujours bien amusée sur PS. Le principe est amusant et le jeu complet. Au début, c'est assez rébarbatif mais dès que la voiture commence à être équipée, le jeu devient fun. Cette version N64 inclut des armes sur les voitures, qui ajoutent un zeste de délire, et un éditeur de courses, qui augmente l'intérêt du jeu. Dommage que l'on ne retrouve pas le principe de la ville s'agrandissant au fur à mesure des victoires, dommage aussi que les niveaux soient un peu vides...

SWITCH



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : TAKARA
- Éditeur : INFOGRAMES
- COURSE DE VOITURES
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : APPROXIMATIF
- Difficulté : ASSEZ ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (MEMORY PAK)
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION 65%

Rien d'extraordinaire ! Tous les textes sont en anglais. Des ralentis minables.

GRAPHISMES 85%

Agréables, mais ils manquent de détails notamment au niveau des décors.

ANIMATION 80%

Les voitures ont des mouvements un peu surréalistes. Pas de ralentissement.

MUSIQUE 65%

Saoulante, pénible ou agaçante, au choix.

BRUITAGES 70%

A peine meilleurs que la musique. Le minimum syndical...

DUREE DE VIE 70%

Les accros préféreront Mario Kart. Possibilité de créer ses propres niveaux.

JOUABILITE 71%

Les véhicules se manient mal. Il faut du temps pour s'habituer à la conduite.

INTERET 69%

Penny Racers est un mauvais clone de Mario Kart. Difficile à manier, peu amusant... En un mot comme en cent, ennuyeux !

FINAL FANTASY collection

Dans une superbe boîte cartonnée vous trouverez les trois CD de cette compilation de Final Fantasy, à savoir les quatrième et cinquième épisodes, sortis il y a quelques mois, et le sixième qui, lui, est inédit.

Chaque jeu débute par une superbe scène cinématique, comme Square sait si bien les faire. Si l'on peut regretter que les musiques n'aient pas été réorchestrées pour profiter du support CD, vous découvrirez en revanche dans la boîte une superbe notice en couleur, comportant nombre d'illustrations de Yoshitaka Amano, le character design du jeu. Ce livret est d'ailleurs à l'image des CD, qui constituent de véritables "pictures discs" en couleur ! Pour ce qui est des jeux, pas de changements notables : ce sont les versions originales. Vous retrouverez, ou découvrirez, donc une légende du RPG, et vous pourrez noter l'amélioration de l'interface utilisateur au fur et à mesure des épisodes. Les volets IV et V paraissent un peu vieillots. Pas très beaux, ils n'en sont pas moins intéressants et longs. Si vous voulez les boucler, vous en aurez pour un moment. Le sixième opus est de loin le plus passionnant, avec des graphismes 16 bits, certes, mais vraiment très travaillés. De plus, il vous donnera une idée de ce que sont les mécanismes du jeu dans FFVII.

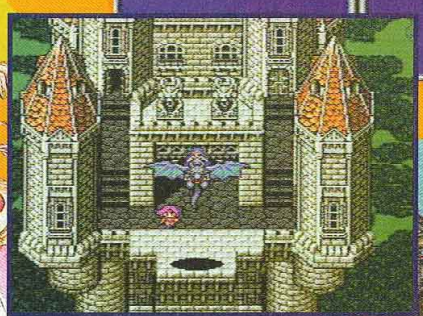
AVIS OUI !

Je suis toujours bonne poire quand il s'agit de tester des compilations d'anciens jeux – même si parfois les éditeurs abusent. Enfin, là, l'offre est royale, d'une part, parce que FFVI sur Super Famicom vaut à présent une petite fortune, et, d'autre part, parce que vous aurez FFIV et V en cadeau. Rien que pour le VI, ça vaut le coup, car il est vraiment excellent et très profond. Bref, si vous êtes un fan nostalgique de RPG (qui a fait la bêtise de revendre sa SFC), voilà un titre pour vous.

PANDA

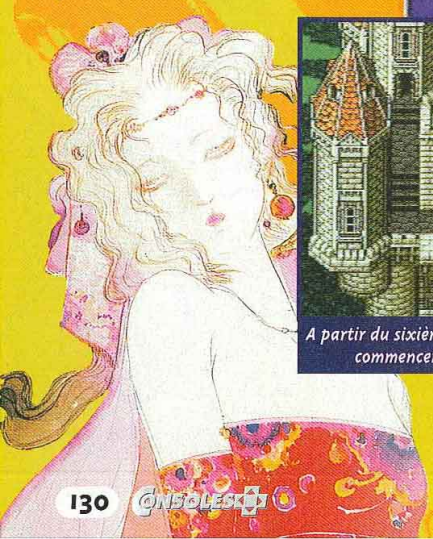
Le système de combat est quasi identique à celui de Final Fantasy VII.

Les magies ne sont pas tellement impressionnantes.



A partir du sixième opus, les graphismes commencent à être sympas.

Les vilains monstres vous entourent... Au secours !



- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : SQUARE
- Éditeur : SQUARE SOFT
- RPG
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : -
- Compatible : -

PRESENTATION 93%
Très belles scènes cinématiques comme Square sait les faire.

GRAPHISMES 80%
FFIV et V sont assez laids, le VI est honnête. Look très 16 bits.

ANIMATION -%
Dans ce genre de jeu, il n'y a pas vraiment d'animation.

MUSIQUE 88%
Les thèmes de Final Fantasy sont devenus des classiques.

BRUITAGES 85%
Variables suivant les jeux mais plutôt sympas dans l'ensemble.

DUREE DE VIE 98%
Si vous comptez finir les trois jeux, vous en avez pour... argh !

JOUABILITE 83%
Tout est en japonais et les FF sont assez coton.

INTERET 84%
Cette compil s'adresse aux nostalgiques ou à ceux qui voudraient découvrir les anciens FF.

ABONNEZ-VOUS !

MARIO VOUS OFFRE 2 NUMÉROS GRATUITS !

9 bonnes raisons de s'abonner dès aujourd'hui à Nintendo MAGAZINE

Nintendo Magazine, c'est :

- le seul magazine officiel Nintendo
- le plus vendu en France
- les tests les plus complets
- les soluces et tips des meilleurs jeux Nintendo
- des concours, des cadeaux

S'abonner à Nintendo Magazine, c'est aussi :

- être sûr de ne manquer aucun numéro
- faire des économies : recevoir 11 numéros pour le prix de 9 !
- être certain que le prix ne changera pas pendant un an.
- recevoir à domicile le seul magazine officiel Nintendo

11 numéros pour le prix de 9, soit 315F au lieu de ~~385F~~

Le seul magazine officiel Nintendo

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner sous enveloppe affranchie à : NINTENDO Magazine - Service Abonnements BP 53 - 77932 Perthes Cedex

❑ **OUI,** je m'abonne à NINTENDO Magazine pour 11 numéros au prix de 315 F* au lieu de ~~385 F~~.

C+88

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de NINTENDO Magazine.

Nom : ..... Prénom : ..... Date de naissance : ❑❑ ❑❑ ❑❑

Adresse : .....

Code postal : ❑❑❑❑❑ Ville : .....

*Tarif valable en France Métropolitaine. Tarifs étrangers nous consulter au : 01 64 81 20 23

SUPER SPEED Racing

Après Monaco GP2, voici un autre jeu de course de voitures sur circuit. Mais cette fois-ci ce n'est plus de la formule 1, même si vous êtes toujours au volant d'une monoplace. Attachez votre harnais, ça va secouer.

Super Speed Racing met aux prises des voitures du genre Indycar, un sport typiquement américain, quasi inconnu outre-Atlantique. Et ce, pour une bonne raison : les pistes sont ovales. Allez savoir pourquoi voir des voitures tourner bêtement en rond n'a jamais passionné les foules européennes... Heureusement, sur les dix-neuf circuits de Super Speed Racing, un tiers proposent des pistes sinueuses avec chicanes et tournants en épingles à cheveux. Le comportement des voitures est assez réaliste, l'équipe de développement a beaucoup travaillé la façon de négocier les virages, et la tenue de route de la voiture en fonction de sa vitesse. Plus vous allez vite, et plus votre voiture est "sous-vireuse"... bref, elle tourne moins bien. Donc si vous voulez négocier correctement un virage, il faut freiner avant, mais le plus tard possible pour ne pas perdre trop de temps. Vous pouvez choisir dans les menus d'options d'activer la prise en compte des dégâts ainsi que l'usure des pneus. Les conditions climatiques entrent également en jeu. La pluie, rendra la piste extrêmement glissante, surtout si vous n'avez pas choisi le bon train de pneus.

Il y a encore de l'herbe sur vos pneus. Du coup, ils sont tout verts.

Il faut changer de voiture, vous avez choisi un veau...

Le mode Championnat propose de disputer les courses les unes à la suite des autres, mais vous pouvez aussi vous entraîner d'abord circuit par circuit, afin de reconnaître les tracés avant de vous lancer dans le Championnat. Le mode 2 joueurs en écran splitté est quant à lui assez fun. On ne dérape quasiment jamais dans ce jeu, ce qui est fort réaliste, car les monoplaces ont une "chasse" (distance entre le sol et le châssis) si faible qu'elles collent à la route. Pas mal de vues sont disponibles, en externe comme en interne. Les écuries et les pilotes à l'affiche ne sont pas très connus, mais comme les statistiques de leurs précédentes saisons sont fournies, vous pourrez faire votre choix sans problème.

La vue interne est un peu trop au ras de la route.

Curieusement, la voiture ne dérape pas sur plusieurs mètres, mais s'arrête assez vite une fois sur l'herbe.

Les rétroviseurs sont hélas trop petits pour être vraiment utiles.

Au départ, vous pouvez rapidement gagner quelques places.

Le Replay, très classique, est pas mal fait.

AVIS OUI !

La Dreamcast ne manque pas de courses de voitures. Après le superbe Monaco GP 2, voilà Super Speed Racer. Au premier abord, il est nettement moins beau que Monaco GP 2, et la texture de la route est moins fine. Néanmoins, je l'ai trouvé bien plus fun que son concurrent, avec un aspect moins simulation. J'ai également bien apprécié la prise en compte de la vitesse dans les virages. Il faudra s'adapter à ce paramètre souvent négligé dans les autres jeux, mais une fois qu'on maîtrise le pilotage, les courses deviennent un régal.

GIA

INTERNE OU EXTERNE ?

Super Speed Racing est un des rares jeux de voitures dans lequel la vue interne est vraiment très performante. Moi qui d'ordinaire préfère de loin utiliser une vue externe, eh bien, pour une fois, cela n'a pas été le cas. Non seulement l'impression de vitesse est fort bien rendue, mais en plus la visibilité est excellente. D'habitude, la ligne d'horizon est assez basse et on ne voit rien arriver ; là, c'est le contraire.

On se met dans l'aspiration de la voiture juste devant, puis on double.

On voit même les mains du pilote bouger quand on tourne ou quand on change de vitesse.

Il n'empêche que les circuits en ovale, c'est assez rébarbatif...

Pour une fois, la vue interne est la plus jouable.

Les décors sont souvent un peu vides.

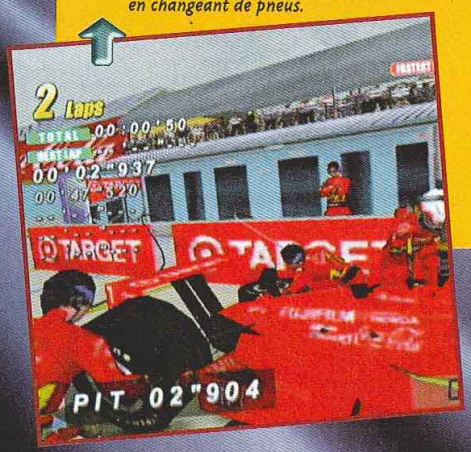
Avec ce Replay, on dirait une retransmission télé.

LES RÉGLAGES

Les réglages de la voiture sont assez complets, moins exhaustifs que ceux de Monaco GP2, mais largement suffisants. Cela dit, ils ne sont pas vraiment déterminants. Si vous jouez en prenant en compte les dégâts, vous devrez vous arrrêter aux stands assez régulièrement, et pas seulement pour changer de pneus ou remettre de l'essence.

Les réglages sont assez simples et relativement complets.

Il faut avoir une bonne équipe au stand pour ne pas perdre trop de temps en changeant de pneus.



Maintenant, il s'agit de foncer pour retourner sur la piste.

AVIS OUI !

Même s'il ne paie pas de mine (on peut s'attendre à mieux sur Dreamcast), Super Speed Racing est très agréable à jouer. Grâce à la maniabilité des caisses, le pilotage, qui prend intelligemment compte de la vitesse, ne pose pas de problème. Je dois avouer que je me suis bien amusé. Comme il y a pas mal de courses, il ne manque pas grand-chose à ce très bon jeu pour être un hit. Des graphismes plus soignés et des courses plus techniques auraient suffi.

LA MÉTHODE PANDA

On peut sciemment rentrer dans ses adversaires pour les mettre hors course. Ce n'est peut-être pas très reluisant, mais c'est assez efficace. Cette tactique qui nous vient d'Allemagne, et appliquée sans vergogne par l'ignoble Panda, peut vous faire gagner une course.

Il est assez facile d'accrocher les autres voitures dans les virages.

Eliminez vos adversaires en leur rentrant dedans.

C'EST COMMENT QU'ON FREINE ?

Savoir où et quand freiner peut vous faire gagner de précieuses secondes. Trop tôt, vous perdez du temps. Trop tard, vous risquez de vous retrouver dans le décor.
De plus, prendre les bonnes trajectoires fait gagner du temps. La pratique fera la différence.

Il va falloir bientôt freiner pour bien négocier le virage qui arrive.

Si on freine bien, la voiture tourne sans aucun problème.

Voilà un passage difficile... la preuve.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : SEGA
- Éditeur : SEGA
- COURSE DE VOITURES
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION 80%
Rien de réellement fantastique.

GRAPHISMES 89%
C'est beau, bien sûr, mais les décors sont parfois dépouillés.

ANIMATION 91%
Rapide, et toujours hyper fluide.

MUSIQUE 83%
On n'y prête pas attention, elle est plutôt absente.

BRUITAGES 89%
Bien échantillonnés dans l'ensemble, sans être trop bruyants.

DUREE DE VIE 90%
Dix-neuf courses... Bon courage pour finir le Championnat.

JOUABILITE 95%
Excellente, notamment pour ce qui est du comportement de la voiture.

INTERET 89%

Ce jeu est vraiment fun et bien fait. Dommage qu'il ne soit pas plus beau et que ce ne soient pas des formule 1.

Les Razmoket

Alors qu'ils sont actuellement à l'affiche dans les salles de cinéma, les Razmoket s'apprêtent à envahir votre salon. Autant vous prévenir, ce ne sera pas une sinécure : ces sales gamins vont vous faire les 400 coups.

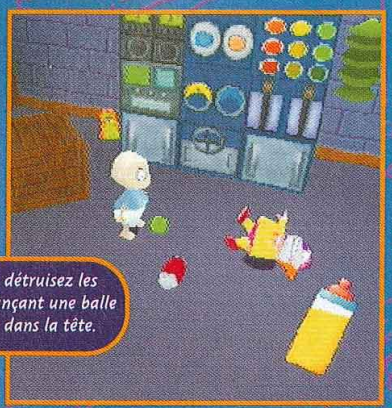
Adapter les Razmoket en jeu vidéo, il fallait oser, THQ l'a fait. Pari tenu : le scénario du jeu est des plus simples, mais très efficace : Casse-Bonbon a perdu les pièces de son puzzle Reptar. Votre but, récupérer chacune des pièces dispersées aux quatre coins du monde des Razmoket : la maison des Pickles, l'espace ou encore le jardin. Chaque morceau de puzzle s'obtient en réussissant une épreuve bien particulière. Il peut s'agir, par exemple, de récupérer un maximum d'œufs dissimulés dans la maison, de combattre plusieurs jouets mécaniques, de jouer à une partie de "chat" ou de cache-cache avec les autres personnages de la série ou encore de récupérer les dents de Grand-Père. Au final, ce sont 16 niveaux qui vous attendent. De quoi satisfaire les plus joueurs d'entre vous. Entièrement en 3D, la réalisation du jeu est globalement réussie, même si quelques bugs d'affichage se font parfois sentir. Adapter un dessin animé en jeu vidéo n'est pas facile, et THQ s'en sort plutôt bien. Mais attention, les Razmoket est un jeu à réserver aux plus jeunes joueurs.

AVIS OUI !

Quand AHL m'a donné la boîte des Razmoket en me disant "Yo ! Regarde ça...", cela m'a fait tout drôle. Le 1er avril était passé depuis longtemps, Noël était encore loin, et ce n'était ni ma fête ni mon anniversaire. J'ai donc cru à une mauvaise blague. Cependant, après quelques minutes de jeu, j'ai radicalement changé d'avis. Le cœur de cible, les jeunes joueurs, est parfaitement visé et les amateurs apprécieront.

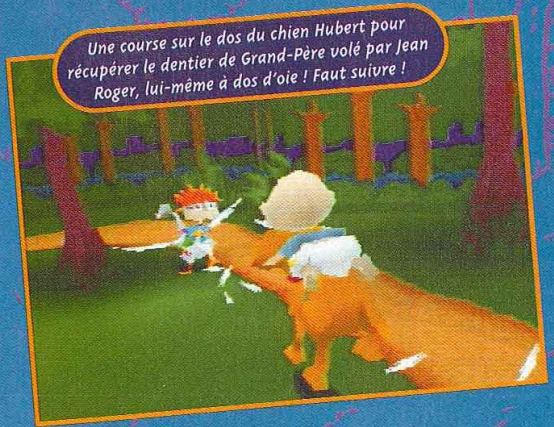
NIIICO

Une partie de cache-cache dans la maison. Visitez toutes les pièces, surtout celles du premier étage.



Dans la cave, détruisez les jouets en leur lançant une balle plusieurs fois dans la tête.

Des niveaux bonus font de temps en temps leur apparition. Ici, il faut manger tous les cookies avant Couette.



Une course sur le dos du chien Hubert pour récupérer le dentier de Grand-Père volé par Jean Roger, lui-même à dos d'oie ! Faut suivre !

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : NICKELO.
- Éditeur : THQ
- ACTION
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOG.

PRESENTATION 85%
Le jeu est fidèle au DA. Les voix et les textes sont en français.

GRAPHISMES 78%
Pas très détaillés, mais ils gardent l'esprit du DA.

ANIMATION 75%
Pas toujours fluide. Des vues parfois farfelues.

MUSIQUE 85%
Rythmée, avec les mêmes thèmes que dans le DA.

BRUITAGES 88%
Les voix des persos sont en français.

DUREE DE VIE 82%
16 niveaux. La difficulté augmente progressivement.

JOUABILITE 90%
Prise en main est rapide. Jouer au pad analogique est un régal.

INTERET 79%

Une bonne adaptation du dessin animé, qui est surtout conseillée aux plus jeunes.

Legend of LEGAIA

Les déplacements hors du village sont aussi en vue 3D, avec plein de monstres invisibles prêts à vous attaquer.

Sorti il y a peu au Japon, Legend of Legaia, RPG de Sony, sera sans nul doute accessible à un plus grand nombre dans sa version américaine. Mais cela gommera-t-il tous ses défauts ?

Legend of Legaia est plus connu sous le nom de Regaia en version japonaise – le "R" et le "L" se prononcant de la manière en japonais. Ce RPG est tout ce qu'il y a de plus classique au premier abord. En revanche, les combats font preuve d'originalité. On choisit de frapper avec le poing ou le pied, gauche ou droit. Plus on est puissant, plus on peut enchaîner de coups, ce qui permet de réaliser des Combos. Si vous faites la bonne combinaison, vous pouvez même déclencher un coup spécial. Il vous est également possible d'utiliser des magies, que vous apprenez en observant vos adversaires. Le schéma est classique : village, carte du monde, donjon, et monstres, parfois visibles dans les donjons, ce qui est toujours agréable.

La sauvegarde s'effectue grâce à des "pierres" disséminées un peu partout. Hélas, le pad analogique est mal exploité, et on est obligé d'utiliser le bouton de course pour aller plus vite.

Il faut parler à tout le monde pour récupérer de précieuses informations.

Vous trouverez de nouveaux coups en entrant un Combo au hasard.

Evidemment, les coups spéciaux sont très efficaces.

Avant de partir, un dernier mot...

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : SONY
- Éditeur : SONY
- 1 JOUEUR
- RPG
- Sauvegarde : OUI (1BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK

PRESENTATION 84%
Un dessin animé honnête en images de synthèse.

GRAPHISMES 84%
Des personnages en 3D assez simples et des décors inégaux.

ANIMATION 82%
Le perso peut courir, sauf quand il se trouve hors des villages.

MUSIQUE 78%
Répétitive et pas fantastique. Bref, décevante.

BRUITAGES 80%
Les digits vocales sont assez moyennes, on a entendu mieux.

DUREE DE VIE 87%
Longue. En anglais, le jeu ne pose pas de gros problèmes.

JOUABILITE 86%
Le jeu est plutôt linéaire, et les énigmes restent assez simples.

INTERET 85%
Legaia est un gentil petit RPG, avec quelques innovations dans les combats.

AVIS OUI, MAIS...

Les combats dans Legend of Legaia sont assez attrayants, mais on trouve trop rapidement les Combos qu'on préfère, et la nouveauté de ce système s'use vite. Les graphismes au niveau des décors s'avèrent assez moyens, et les personnages sont à peine mieux traités. En plus, le côté naïf ne m'a pas accroché (je m'en suis même très vite lassé !). Disons que Legaia est un bon petit jeu, un peu trop classique et vieillot dans sa réalisation. Ce doit être la faute à Final Fantasy VIII.

PANDA

L'homme est-il dangereux pour le chien ?

Une enquête sur le terrain et un sondage exclusif.

8 pages en plus

Tiques et puces : évitez l'invasion

30 MILLIONS D'AMIS

Insolite !

Dagobert, le cheval bâtisseur de château-fort

Bernard Clavel prend la défense du rottweiler

Sondage exclusif 30 Millions d'Amis/IPSOS

"Les Français et les chiens dangereux"

L'homme est-il dangereux pour le chien ?

Ce serait dommage de se priver de

30 MILLIONS D'AMIS

la vie des bêtes

L'arrivée de la Game Boy Couleur a visiblement réveillé les éditeurs ! Chaque mois apporte son lot de nouveauté sur la portable de Mario. Hélas, la qualité n'est pas toujours au rendez-vous... Hudson, quant à lui, suit un peu les traces de Capcom et décline à gogo un produit qui a fait ses preuves : Bomberman. Au programme donc ce mois-ci : du vieux avec du neuf et un jeu de course. Tu le crois, ça ? ©AHL 1789.

GAME BOY

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 99

85%

Ce nouvel épisode d'ISS se veut toujours aussi propre côté jouabilité. Le jeu est bien complet et les menus sont clairs. Vous allez pouvoir rejouer la fianle France-Brésil en allant à l'école ! Cependant, les graphismes auraient pu être mieux travaillés et l'animation est un peu saccadée. Les nouveautés par rapport à la version 98 se situent surtout dans la taille des sprites (agrandis) et et au niveau de l'animation, un peu plus fluide qu'avant. Rien de révolutionnaire, FIFA reste la référence.

Éditeur : Konami

GAME BOY

LES RAZMOKET

84%

À l'occasion de la sortie du film dans les salles obscures, THQ nous fait profiter des aventures de ces bambins diaboliques. Le scénario reprend celui du long-métrage. Jules le petit frère de Casse-Bonbon a disparu, il va falloir le retrouver.
Le déroulement du soft est digne du plus classique des jeux de plates-formes : vous contrôlez l'un des personnages de la troupe des Razmoket, et devez parcourir les niveaux. Vous passerez du saut de ballons aux phases sous-marines comme une fleur. Le jeu se laisse jouer mais ne révolutionne vraiment pas le genre. A réserver aux mordus de la série, les autres finiront à nouveau Wario Land...

Éditeur : THQ

PLAYSTATION

BOMBERMAN

82%

Le principe de ce jeu convivial et bidonnant ne date pas d'hier. Vous incarnez un petit personnage dont la seule compétence (au début) est de poser une bombe. Chaque joueur occupe un coin de l'écran, et doit exploser les murs pour faire apparaître de nouveaux gadgets qui, utilisés à bon escient, mèneront à la victoire. Cette nouvelle version en 3D comprend des stages nouveaux en Multijoueur et quelques petits bonus. Les graphismes sont corrects. Si vous ne possédez aucun des épisodes de Bomberman, n'hésitez pas, le jeu à plusieurs a toujours été une franche rigolade.

Editeur : Hudson

PLAYSTATION

76%

BOMBERMAN PHANTASY RACE

Le mois de mai est décidément dédié à Bomberman. Cette fois, plus question de jeter des bombes dans la tronche des potes, il va falloir courir vers la victoire. Les gadgets qui servaient dans le jeu de réflexion-action sont toujours présents et vous servent désormais à prendre la tête de la course. Le jeu semble assez fun, la réalisation technique soignée et les courses ne manquent ni de rapidité ni de rebondissements. Si vous aimez ce style, lancez-vous. Sinon, attendez Gran Turismo 2 : il devrait être plus sérieux.

Éditeur : Hudson

GAME BOY

HOLLYWOOD PINBALL

86%

Les amateurs de flipper virtuel sont nombreux. Retrouver l'ambiance du café dans le métro ou dans le train est un gros avantage. Ici, sept flippers différents sont réunis, et vous pourrez choisir entre Robin Hood, Terror Dactyl, Shark, etc. Vous l'aurez compris, les thèmes des flippers reprennent les succès hollywoodiens, "Robin des Bois", "Star Wars", "Indiana Jones"... La bille aurait pu être plus rapide mais il n'y a aucun problème du côté de la jouabilité. Si vous ne possédez pas de simulation de flipper contenant plus de sept stages, n'hésitez pas !

Éditeur : Take Two Interactive

LA QUÊTE DE RAZIEL
LEGACY of KAIN
SOUL REAVER
Dessins : Delius
Mise en couleur :
Geoffrey Delarue
Gilles Ferrand
Textes : Launier
IIÈME
PARTIE
MUSIQUE INSPIRÉE DU JEU
PAR LE GROUPE
PSYKOPAT
DISPONIBLE EN MAI CHEZ
CRYSTAL DYNAMICS
EIDOS
INTERACTIVE
ALLOCINÉ
Les Films, les Salles, même les Billets.
SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP

LE RÈGNE DE KAIN FUT L'APOGÉE DE LA DYNASTIE DES VAMPIRES. NOTRE MAÎTRE DOMINAIT SANS PARTAGE TOUS LES MONDES CONNUS, ET SON POUVOIR AUGMENTAIT SANS CESSE, GRÂCE A LA MUTATION !

LE POUVOIR DE MUTER, RÉSERVÉ AUX ÉLUS, LUI PERMETTAIT DE SE TRANSFORMER, DEVENIR INVISIBLE, LIRE DANS LES PENSÉES...

IL SEMBLAIT ÉCRIT QUE KAIN SERAIT LE MAÎTRE ABSOLU POUR LA NUIT DES TEMPS...

...JUSQU'AU JOUR OÙ LE SERVITEUR QUE J'ÉTAIS, COMMIS LE SACRILÈGE SUPRÊME !

EST-CE PARCE QUE JE FUS LE 1ER D'ENTRE TOUS LES DISCIPLES, OU BIEN PARCE QUE MA NATURE D'IMMORTEL ME POUSSAIT VERS LA PERFECTION ? JE M'APERÇUS UN JOUR QUE J'AVAIS ACCÈS À LA MUTATION !
C'EST ALORS QUE MOI, RAZIEL, J'OBTINS UN POUVOIR QUE MÊME KAIN NE POSSÉDAIT PAS... LE POUVOIR DE VOLER !
MES AILES D'OR FURENT À LA FOIS MON FIRMAMENT ET MA DÉCHÉANCE,
CRÉATURE DU NÉANT ! COMMENT AS-TU OSÉ ? JE T'AI DONNÉ LA VIE... JE PEUX AUSSI TE DÉTRUIRE !!

LE CHÂTIMENT DE KAIN FUT À LA HAUTEUR DE SA CRUAUTÉ ! IL ORDONNA AUX DISCIPLES DE S'EMPARER DE MOI... ET JE VIS DANS LES YEUX DE MES SEMBLABLES UNE LUEUR DE DÉMENCE...
...AVANT QU'ILS ME PRÉCIPITENT DANS LE LAC DES MORTS, LE TERRIFIANT ABÎME SERVANT DE CHÂTIMENTS AUX TRAITRES... DONT LE LIQUIDE INFERNAL BRÛLE LE CORPS DES CONDAMNÉS !

DOULEURS, TORTURES, BRÛLURES...
JE SENTIS MON CORPS RONGÉ PAR L'ACIDITÉ DU LAC... MON SUPPLICE DURA UNE ÉTERNITÉ...
...MAIS JE SORTIS VIVANT DU LAC MAUDIT ! DÉFIGURÉ, LES AILES BRÛLÉES, LA SOIF DE REVANCHE AU FOND DE L'ÂME...
...NUL ÊTRE, PAS MÊME KAIN LUI-MÊME NE POUVAIT IMAGINER QUE CETTE HORRIBLE FIN ...
...N'ÉTAIT QUE LE COMMENCEMENT...
...D'UNE ÉPOPÉE DÉFIANT LA CROYANCE DES HOMMES ET L'IMAGINATION DES DIEUX... LA QUÊTE DE RAZIEL.
LEGACY of KAIN
SOUL REAVER 2
À SUIVRE...

TIPS

PLAYSTATION

HEART OF DARKNESS

Parmi les jeux de plates-formes, Heart Of Darkness alterne assez bien les phases d'énigmes et d'action. Le jeu tient sur deux CD et est bourré de scènes cinématiques.

Ça vous dirait d'y accéder ? Grâce à un code assez spécial mais très facile à réaliser, vous allez pouvoir savourer vos pop-corn tranquillement devant la télé.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Maintenez les boutons jusqu'à ce que s'affiche le menu des options.

POUR AVOIR TOUTES LES SCENES CINÉMATIQUES

Avant d'allumer la console, maintenez les boutons L1, L2, R1, R2 de la seconde manette.

Désormais toutes les cinématiques sont accessibles !

PLAYSTATION

R-TYPE DELTA (US)

Voilà l'exemple même de ce qu'est un bon shoot'em up. R-Type a toujours été un classique et son passage à la 3D lui a offert un véritable lifting. Alors que le test de la version officielle du jeu (réalisé par Niiico) est disponible, je vous donne les codes de la version US.

N'hésitez pas à les essayer sur la version française !
Note : Toutes les astuces s'effectuent pendant la Pause et en maintenant le bouton L2.

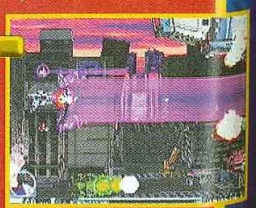
POUR AVOIR LES POWER-UP DE TIR À 100 %

Gauche, Droite, Haut, Bas, Droite, Gauche, Haut, Bas, Triangle.

Si c'est réussi, votre puissance de tir s'accroîtra.

POUR AVOIR LES POWER-UP ROUGES

Gauche, Droite, Haut, Bas, Droite, Gauche, Haut, Bas, Carré.



Une astuce bien pratique car, dès que l'on meurt, l'arsenal disparaît du même coup.

POUR AVOIR DES POWER-UP BLEUS

Gauche, Droite, Haut, Bas, Droite, Gauche, Haut, Bas, Croix.

POUR AVOIR LES POWER-UP JAUNES

Gauche, Droite, Haut, Bas, Droite, Gauche, Haut, Bas, Rond.

En mai, fais ce qu'il te plaît, dit le proverbe. Je l'ai fait et j'espère que ça vous plaira. Les petits Nintendomaniaques vont pouvoir profiter des "totales" sur Rogue Squadron, Forsaken, NBA JAM 99 et Vigilante 8 (US), et ceux qui n'ont pas encore tout découvert dans Zelda seront contents d'apprendre deux ou trois choses supplémentaires... Côté Playstation, même si l'on sent une baisse de forme en ce moment, vous trouverez des codes pour deux gros titres import - R-Type Delta et Syphon Filter -, ainsi que pour deux gros jeux de plates-formes - Wild 9 et Heart Of Darkness (HOD pour les intimes). N'oubliez pas que vous pouvez, sur le 3615 TCPLUS (2,23 F/min), me poser vos questions (claires et précises), participer à des jeux concours et consulter notre banque de données de tips, réponses, news, etc. Si vous êtes connectés au Web, vous trouverez beaucoup de codes à l'adresse http://sages.ign.com, et des curiosités sur Zelda en tapant http://www.geocities.com/TimesSquare/maze/9772/N64codes.html.
Sur ce, See you next month oneagainshaqileoneal !

Switchboarders 3

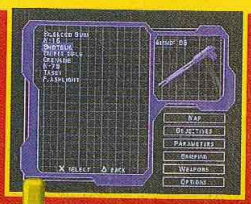
PLAYSTATION

SYPHON FILTER (US)

Le nouveau Metal Gear-Like, c'est de l'action, de l'aventure et du shoot réunis dans un jeu tout en 3D. Un soft comme on aime où il est question d'espionnage, de fusillades, et d'intrigues... Grâce aux codes qui suivent, vous pourrez obtenir toutes les armes du niveau avec un max de munitions, choisir votre stage, et plein d'autres choses. Elle est pas belle, la vie ?

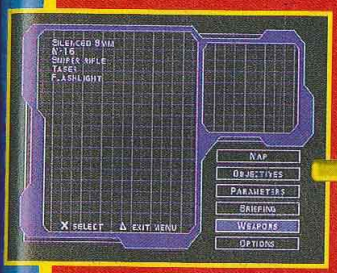
Si c'est réussi, toutes les missions pourront être choisies à l'intérieur du menu.

POUR AVOIR TOUTES LES ARMES DU NIVEAU ET LES MUNITIONS INFINIES
Pendant la Pause, au menu des armes, appuyez simultanément sur Droite + L2 + R2 + Rond + Carré + Croix. Vous entrerez alors dans le menu et toutes les armes y seront.



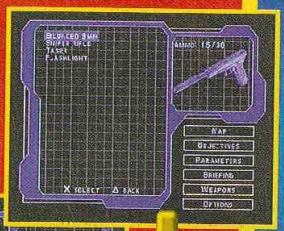
Si c'est réussi, la liste des codes apparaît.

POUR AVOIR LA LISTE DE TOUS LES NIVEAUX
Pendant la Pause, dans les options, placez-vous sur Select Mission. Appuyez simultanément sur Gauche + L1 + R1 + Select + Carré + Croix.



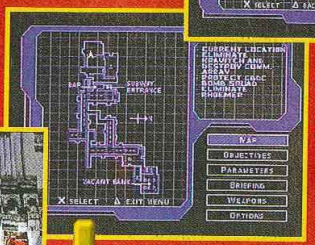
C'est ici qu'il faut faire le code.

POUR AVOIR DES SUPER MUNITIONS POUR LE 9 MM
Pendant la Pause, placez-vous sur le menu "Weapons" et appuyez sur Droite + L2 + R2 + Rond + Carré + Croix.



Placez-vous ici pour faire le code.

Vous reconnaissez l'endroit ?



Une fois devant la porte du théâtre, à côté de la caisse contenant le Flak, tapez le code.

POUR AVOIR DES ENNEMIS MOINS PUISSANTS
Pendant la Pause, placez-vous sur le menu "Map" et appuyez simultanément Droite + L2 + R1 + Croix, vous entendrez un rire si c'est réussi.

POUR VOIR TOUTES LES CINÉMATIQUES DU JEU
Dans le premier niveau, entrez dans le bar et cassez la vitre. Sortez et dirigez-vous à gauche, vous verrez des voitures de police brûlées et un théâtre. Placez-vous devant la porte centrale, près du "Flak Jacket". Entrez le code pour avoir les ennemis moins puissants (ci-dessus), et vous entendrez "Got It" si c'est réussi. Vous pourrez alors pénétrer dans le cinéma et admirer toutes les cinématiques.

Magique ! Vous entrez dans un endroit tout rouge!

A vous l'intégrale des cinématiques ! Cool, non ?

NINTENDO 64

ZELDA

Après l'énorme soluce parue dans le hors-série de Nintendo Magazine (qui a fait un carton !), je vous révèle quelques petits secrets qui n'y étaient pas ou que vous avez peut-être oubliés. Saviez-vous, par exemple, qu'il est possible de réparer les pancartes cassées ou encore de faire apparaître une fée grâce à une pierre à potin ? Avez-vous réussi à atteindre la caverne sous-marine, à gauche de la cascade du domaine Zora ? N'hésitez pas à nous écrire pour nous dire ce qu'elle contient.

RÉPARER LES PANCARTES

Cassez une pancarte, puis jouez la berceuse de Zelda ; la pancarte est réparée.

QUE CACHE LA GROTTE SOUS-MARINE DU DOMAINE ZORA ?

Impossible de l'atteindre en nageant quand Zelda est enfant, impossible d'y accéder quand il est adulte car tout est gelé ! Avez-vous trouvé la solution ?

FAIRE APPARAITRE UNE FÉE AVEC UNE PIERRE À POTIN

Jouez la berceuse de Zelda et une fée apparaîtra.

NINTENDO 64

VIGILANTE 8 (US)

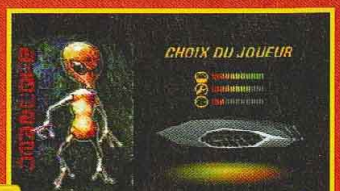
Après un passage fort remarqué sur Playstation, Vigilante 8 arrive sur N64. Espérons qu'il exploite le Rampak et que les graphismes vont au-delà de nos espérances. En tout cas, il est le meilleur Twisted-Metal-like du genre, ça c'est clair. Les impatients, qui veulent toujours pouvoir sélectionner tous les véhicules dès le début du jeu, vont être d'autant plus contents que ce n'est pas le seul code du jeu.

Note : Tous les codes s'effectuent dans les options dans le menu Codes d'accès.

POUR AVOIR TOUTES LES VOITURES SAUF L'ALIEN
Entrez : GANGS_UNLOCKED.

À vous les véhicules cachés !

POUR JOUER AVEC L'ALIEN
Entrez : GIMME_DA_ALIEN.



Feu vert pour l'invasion !

POUR ETRE INVINCIBLE
Entrez : LIVING_FOREVER.

Même les Special Weapon ne peuvent rien contre vous.

POUR AVOIR TOUS LES PERSOS ET TOUS LES NIVEAUX
Entrez : JTBT7CFD1LRMGW.

Après avoir entré ce code, il n'y a plus rien à faire !

POUR CHOISIR SON NIVEAU
Entrez : LEVEL_SHORTCUT.

Faites votre choix !

POUR TIRER PLUS RAPIDEMENT
Entrez : FIRE_NO_LIMITS.

Pas de limite de feu ?

Bien sûr tous ces codes peuvent être cumulés et vous permettent d'accéder au niveau spécial Nintendo.

POUR AVOIR DES MISSILES PLUS PUISSANTS
Entrez : MISSILE_ATTACK.

Avec ça, les ennemis ne font pas long feu !

POUR CHOISIR LE MEME PERSO EN MULTIJOUEUR
Entrez : MIX_MATCH_CARS.

Pratique, non ?

POUR AVOIR UN EXPERT MODE
Entrez : I_AM_TOUGH_GUY.

Attention, dans ce mode, le jeu est vraiment super difficile !

POUR AVOIR UNE ULTRA-HAUTE RÉSOLUTION
Entrez : MAX_RESOLUTION.

POUR AVOIR UNE GRAVITÉ MOINDRE
Entrez : A_MOON_GETAWAY.

POUR ENLEVER LES ENNEMIS
Entrez : POPULATION_OUT.

POUR AVOIR UN MODE RALENTI
Entrez : GO_REALLY_SLOW.

POUR VOIR TOUTES LES SÉQUENCES DE FIN
Entrez : LONG_SLIDESHOW.

SCORE GAMES
MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO

*VOIR MODALITES EN MAGASIN

METAL GEAR SOLID

RIDGE RACER TYPE 4

DRIVER

SOUL REAVER

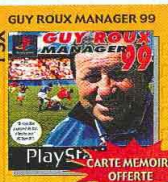
WARZONE 2100

RAZMOKET

ASTERIX

NEED FOR SPEED IV

GUY ROUX MANAGER 99



MONACO GP RACING

BEETLE ADVENTURE RACING

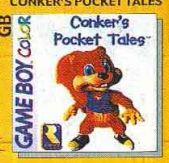
MISSION IMPOSSIBLE

V-RALLY 64

BUCK BUMBLE

SCARS

CONKER'S POCKET TALES



ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. PRIX SOUS RESERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE.

GRAND CONCOURS
SCORE GAMES

Du 1er au 31 Mai 1999:

GAGNEZ UN ORDINATEUR PC-MULTIMEDIA BOWER AVEC 20 JEUX VIDEOS & 250 000F EN BONS D'ACHAT

BULLETIN DE PARTICIPATION DANS TOUS NOS MAGASINS

VENEZ, JOUEZ, GRATTEZ & GAGNEZ !!!

PREMIER PRIX :

PENTIUM 2 350Mhz
64 Mo de mémoire - 6,5 Go de Disque dur
HP 3D stéréo 500w + Caisson de basse
Carte VOODOO 2 12Mo - Lecteur CD 32X
Modem 56000 Bps - Windows 98 - Moniteur 17"
Carte Graphique AGP 8Mo - Carte son Sound Blaster PCI 64V

NOS ADRESSES

PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél: 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Consoles
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél: 01 43 29 59 59

JUSSIEU/PC/MAC
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél: 01 46 33 68 68

PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
JEU EN RESEAU SUR PC !!!
Tél: 01 43 25 85 55

PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
JEU EN RESEAU SUR PC !!!
Tél: 01 44 05 00 55

VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél: 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél: 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél: 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél: 01 39 50 51 51

VELIZY (78)
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél: 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél: 01 60 86 28 28

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél: 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél: 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél: 01 47 73 00 13

AULNAY (93)
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél: 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél: 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél: 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél: 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél: 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél: 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél: 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél: 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél: 01 34 24 98 98

SANNOIS (95)
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél: 01 30 25 04 03

MARSEILLE (13)
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél: 04 91 09 80 20

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél: 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél: 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél.: 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél: 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél: 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73)
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél: 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél: 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél: 03 22 97 88 88

AMIENS PC (80)
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél: 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél: 05 49 50 58 58

3615 SCOREGAMES
OU PAR TELEPHONE
08 36 685 686

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL

MISE A JOUR QUOTIDIENNE !

- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE MENSUEL GRATUIT !

GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

2,23F/mn

«Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.»

BON DE COMMANDE

SCORE-GAMES VPC (9h30 - 19h30)
6-12, rue Avaulée - 92240 MALAKOFF - Tél : 01 53 320 320

LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT

Nom ..... Prénom ..... Code Client :.....
Adresse .....
Code Postal..... Ville..... Tel. :.....

Articles	Console	Neuf	Occasion	PRIX

INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK

FRAIS DE PORT METROPOLE EN 48H (1 à 6 jeux 29F) CONSOLE 60F	.....F
FRAIS DE PORT METROPOLE **24H** (1 à 6 jeux 49F) CONSOLE 70F	.....F
FRAIS DE PORT DOM - TOM/ CEE **24H** (1 à 6 jeux 95F) CONSOLE 320F	.....F
TOTAL A PAYER	

❑ Chèque ❑ Mandat
❑ Carte bancaire
Expire le ...../.....
Signature :

LIVRAISON 24H
LIVRAISON 24H

RC B 385215603 CONSOLE + MAI 1999

NINTENDO 64

FORSAKEN 64

Après une première série de tips, puis une deuxième, puis une troisième, voici une ultime fournée amenant des nouveaux codes tout chauds (et d'autres plus anciens) : invincibilité, armes infinies, choix du niveau, immobilisation des ennemis, etc. Plus de peur incontrôlée dans les couloirs de ce jeu sombre.

Note : Toutes les astuces qui suivent s'effectuent à l'écran Press Start.

POUR ETRE INVINCIBLE
Tapez : A, Z, Z, Haut, Gauche, C-Gauche, C-Gauche, C-Bas.

Un message confirme la mise en place de la triche.

POUR CHOISIR SA MISSION
Tapez : A, R, Z, Haut, Haut, C-Haut, C-Bas, C-Bas.

Vous accédez aux balades dans des niveaux inconnus et sombres.

POUR IMMOBILISER LES ENNEMIS
R, Z, Droite, Droite, C-Haut, C-Gauche, C-Droite, C-Bas.

Plus un geste ! Des ennemis immobiles ? Là, ça devient carrément trop facile.

POUR AVOIR LES PREMIERES ARMES À L'INFINI
A, R, Z, Droite, C-Haut, C-Droite, C-Bas, C-Bas.
POUR AVOIR LES ARMES SECONDAIRES À L'INFINI
B, B, Z, Gauche, Gauche, C-Haut, C-Gauche, C-Droite.

Avec ces deux codes, plus de problèmes de munitions !

POUR AVOIR LES MISSILES SOLARIS À L'INFINI
B, L, L, Z, Haut, Bas, C-Haut, C-Haut.

Attention, ça va faire très mal !

Et voilà, plus personne ne vous aperçoit. Trop cool !

POUR AVOIR LES MISSILES TITANS À L'INFINI
A, B, L, Haut, Haut, C-Haut, C-Haut, C-Droite.

À vous la force titanesque !

POUR TUER EN UN COUP
B trois fois, L, R, Gauche, Bas, Bas.

POUR ETRE INVISIBLE
Haut quatre fois, Droite, Bas, C-Gauche, C-Gauche.

PLAYSTATION

WILD 9

Electrifier, tordre, broyer, brûler... on peut tout faire à ses ennemis dans ce jeu. Enfin presque car le pad ne réagit pas toujours bien. Le jeu est bien difficile - autant que l'était Earthworm Jim en tout cas - mais avec les codes que je vous file, vous aurez de quoi finir ce petit jeu de plate-forme.

Note : Les tips qui suivent se font pendant la pause. Si c'est réussi, vous entendrez "Heeha !".

POUR CHOISIR SON NIVEAU
Haut, Gauche, Bas, R2, Droite, Carré, Croix.

Une fois le code réussi, sortez vers la page principale et choisissez "Continuez la partie".

La sélection du niveau apparait sous vos yeux ébahis !

POUR SE REMETTRE TOUTE L'ÉNERGIE
R1, Triangle, L1, Gauche, Triangle, Rond, Croix.

Avant, vous êtes mal...

Après, ça va beaucoup mieux...

POUR AVOIR LE LASER ROUGE
Droite, Haut, Gauche, Rond, Haut, deux fois Rond.

Avec le laser rouge, ça va blaster dur !

POUR AVOIR DIX MISSILES
Croix, Rond, R1, Droite, Triangle, Croix, Triangle.

POUR AVOIR DIX GRENADES
R1, Croix, R1, Droite, Carré, Droite, Carré.

Si vous ne parvenez pas à la fin du jeu avec tous ces codes...

NINTENDO 64

NBA JAM 99

La série des NBA Jam a toujours misé sur le fun. Ce nouvel épisode est tout en 3D. Tous les éléments les plus loufoques du basket sont réunis : dunks de folies, balles en feu et grande vitesse de jeu. Je vous dévoile la première fournée des astuces, il y en aura sûrement d'autres ultérieurement. Joueurs géants ou nains, super dunks... quelques ingrédients qui rendront le jeu encore plus fun.
Note : Toutes les astuces qui suivent s'effectuent n'importe quand pendant la partie. Si c'est réussi, l'effet du code apparaît en bas à gauche de l'écran.

POUR AVOIR DES JOUEURS GÉANTS
Tapez : trois fois L,L, C-Droite, puis Z.

POUR AVOIR DES JOUEURS NAINS
Tapez : trois fois L, L, C-Gauche, puis Z.

POUR FAIRE DES SUPER DUNKS
Tapez : trois fois L, L, C-Bas, puis Z.

POUR QUE TOUTE L'ÉQUIPE SOIT "ONFIRE"
Tapez : trois fois L, L, Droite, puis Z.

POUR RÉUSSIR TOUS VOS TIRS
Tapez : trois fois L, L, C-Haut, puis Z.

POUR AVOIR UN SUPER PUSH
Tapez : trois fois L, L, Haut.
POUR QUE LE SCORE SOIT SERRÉ
Tapez : trois fois (L, L, Bas), Z.

Et voilà, les codes s'ajoutent les uns aux autres et vous permettent des matchs de folie !

POUR ANNULER LES CODES
Tapez : L,L, C-Haut, L, L, C-Droite, L, L, C-Bas, Z ou/et trois fois L, L, Gauche.

NINTENDO 64

STAR WARS : ROGUE SQUADRON

Le prochain épisode cinématographique de "Star Wars" est sur le point d'arriver en salle. J'ai hâte d'aller voir le futur long métrage du siècle.

En attendant, je me défoule en shootant à tout va sur Rogue Squadron, avec le Rampak si possible. Des tonnes de codes sont disponibles et je vous les donne tous, comme ça, pas besoin d'ouvrir trois magazines différents pour les avoir sous les yeux. Note : Tous les mots de passe magiques sont à entrer dans les Options dans l'écran Passcodes. Un petit son se fait entendre et le mot est effacé si c'est réussi.

POUR AVOIR DES VIES INFINIES
Inscrivez : IGIVEUP.

POUR AVOIR TOUS LES POWER-UP
Inscrivez : TOUGHGUY.

POUR CHOISIR SON NIVEAU ET AVOIR TROIS NIVEAUX BONUS
Inscrivez : DEADDACK.

Et voilà toutes les batailles sont accessibles. Génial !

POUR ACCROITRE LA DIFFICULTÉ
Inscrivez : ACE.

POUR AVOIR UN VRAI RADAR
Inscrivez : RADAR.

POUR JOUER AVEC LE TIE INTERCEPTOR
Inscrivez d'abord le code pour le Falcon Millenium, puis : TIEDUP.

Le choix du niveau fonctionne. Placez-vous sur le Falcon puis appuyez sur Haut pour sélectionner le Tie Interceptor.

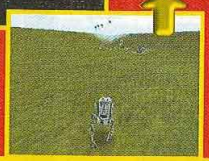
POUR AVOIR UN SOUND-TEST ET VOIR TOUTES LES SÉQUENCES CINÉMATIQUES
Inscrivez : DIRECTOR et MAESTRO.
Dans les Options, vous trouverez les différents menus et pourrez accéder à leurs nombreux avantages.

Sympathique, n'est-il pas ?

POUR JOUER AVEC LE FALCON MILLENIUM
Inscrivez : FARMBOY.
Comme tous les codes sont cumulables, vous pouvez jouer avec le TIE et avoir les vies infinies.

POUR VOIR LES CRÉDITS DE FIN
Inscrivez : CREDITS.

Appuyez sur Z pour contrôler la tête de l'AT-ST.



POUR AVOIR UN NIVEAU BONUS AVEC LE AT-ST
Inscrivez : CHICKEN.

POUR AVOIR UN ÉCRAN-TITRE LÉGEREMENT DIFFÉRENT
Inscrivez : HARDROCK.

Luke a de la barbe. Etonnant, non ?

POUR VOIR LA PHOTO DES PROGRAMMEURS
Inscrivez : BLAMEUS.

Toute l'équipe au complet.

Vous voilà aux commandes d'une Cadillac.

POUR CONDUIRE UNE CADILLAC
Inscrivez : KOELSCH.

NINTENDO 64

SCARS

Ce jeu de caisses assez original, sorte de Twisted Metal avec des véhicules animaux, a sûrement ses adeptes. Il n'est pas toujours évident de finir premier ou d'obtenir tous les véhicules du jeu, mais grâce aux mots de passe accessibles par le menu des Options, vos rêves vont devenir réalité.

Note : Toutes les astuces s'inscrivent dans l'écran Mots de passe.

POUR AVOIR LA CHEETAH CAR
Entrez : NRNNRR.

Si le code fonctionne, le résultat s'affiche à côté et le véhicule devient sélectionnable.

POUR AVOIR LA COBRA CAR
Entrez : TRTTLL

Rapide comme le serpent !

POUR AVOIR LA PANTHER CAR
Entrez : YMSTTR.

De quoi rugir de plaisir.

POUR AVOIR LA SCORPION CAR
Entrez : SDSSRT.

Attention à sa queue, c'est le point dangereux du véhicule...

POUR AVOIR LE MASTER EN MODE DUEL
Entrez : PXPRTS.

À vous les duels raides !

Tous les codes peuvent être cumulés. Ainsi, on peut jouer avec la meilleure voiture en mode Superduel.

REVENDEURS,
POUR PARAÎTRE
DANS LA RUBRIQUE
SHOP IN'

CONTACTEZ VITE
CAROLINE

NEWS
Import / Euro
Occasion

Vous recherchez un jeu neuf...? ou d'occasion...?
Une seule Adresse
www.topgames.fr
1, rue Saint Côme Montpellier
04 67 52 97 05

DEPUIS 1991,
votre spécialiste
des jeux vidéo

EVRY GAMES
7, allée Benjamin Franklin 91000 EVRY
JEUX NEUFS - OCCASIONS
REPRISE - ECHANGES - IMPORT JAP / US
JEUX ET ACCESSOIRES TOUTES CONSOLES
A Evry, près de la poste, sous l'agence France Télécom...
du Mardi au Samedi de 11 h à 19 h et le lundi de 13 h à 19 h
Action replay + Câble RGB 250 F
Téléphone : 01.60.77.68.95
Playstation - NINTENDO 64 - Super Nintendo - Sega - PCCDRom -
A bientôt !

OKAZ'NET VPC
24, rue Michel d'Ornano 14640 Villers s/mer
Tél/Fax : 02.31.87.32.88 okaz-net@mail.cpod.fr

Jeux playstation	Prix
Alundra	349
Colony Wars 2	249
Cool boarders 3	349
Crash bandicoot 3	349
Fifa 99	349
Maden 99	349
Moto racer 2	349
Metal Gear Solid	349
Rival schools	349
Tekken 3	349
Tenchu	349
Civilization 2	349
Toca 2	349
Asterix	349
Absolute football	349
Jeux Nintendo	**Prix**
Micromachine 64	399
Virtua pool	399
South park	399
Mario party	399
Fifa 99	399
V rally 99	399
Wcw vs nwo revenge	399
Top gear overdrive	399
Zelda	399
Turok 2	399

Frais de port gratuit en neufs et 30 F pour l'occasion
Jeux d'occasion de 69 F à 249 F playstation
Jeux d'occasion de 149 F à 279 F N64
Commande par téléphone ou sur papier libre ou sur internet
Okaz-net@mail.cpod.fr ou http ://www.vitrine-normande.com
Très prochainement ouverture du site Okaz'net

CYBERMANIA
75, BD PAUL VAILLANT COUTURIER
95190 GOUSSAINVILLE
Tél : 01.34.04.81.16
Fax : 01.34.04.81.17

Playstation :

Ko Kings 99	349 F
Need For Speed 4	349 F
Fifa 99	349 F
X-Pro boarders	349 F
Asterix et Obelix	349 F
NHL 99	349 F
Gex contre Dr Rex	349 F
Metal Gear Solid	369 F
Rival Schools	349 F
Castelvania	TEL

+ vente de DVD - Nous contacter

RED SUN
16 bis, rue d'Odessa
75014 PARIS
Métro : Montparnasse ou E. Quinet
Tél : 01 43 20 71 73
Fax : 01 43 20 72 13
Spécialiste Saint-Seiya inédit
GRANDE PROMOTION DES JEUX SUR TOUTES LES CONSOLES
Beaucoup de nouveautés sur animation japonaise
vente par correspondance en 48 h

EXPLORA
31, Bd des Batignolles 75008 PARIS
Tél : 01 43 87 03 00 Fax : 01 43 87 03 01
Métro : Rome - Place de Clichy

NINTENDO OCCASION

Mission Impossible	169 Frs
GT 64	149 Frs
Nagano	149 Frs
Top Gear Rally	149 Frs
Bomberman 64	149 Frs
Zelda	299 Frs

PLAYSTATION OCCASION

Fifa 98	149 Frs
Tomb Raider 2	129 Frs
Resident evil 2	199 Frs
Crash 3	229 Frs
Tekken 3	249 Frs
AUTRES ET NEWS	TEL

Nous ne parlons pas du Disc Drive 64...
Nous l'avons !
Pour plus d'infos,
Contactez
Eclectic Video Games :
Tél : France : 00 32 27 31 10 96
Belgique : 02 731 10 96
CATALOGUE GRATUIT ! ! !
Internet : http ://www.eclectic-vg.com

SHOP IN'
crée
l' événement !
3900 Frs
ce module
publicitaire
01.41.86.16.32

Video Invasion

41 RUE VITAL 75116 PARIS METRO LA MUETTE TEL : 01 45 20 49 49

19 BD VOLTAIRE 75011 PARIS METRO OBERKAMPF TEL : 01 48 07 16 99

Dreamcast

VENTES - REPRISES - ECHANGES
REPARATION - DEVIS GRATUIT

PlayStation

NINTENDO 64 - PLAYSTATION - DREAMCAST
SATURN - SUPER NINTENDO - MEGADRIVE
PC CDROM - GAME BOY - GAME GEAR

PlayStation

NOUS RACHETONS
VOS PLAYSTATION HS
AU MEILLEUR PRIX

NOUS VOUS COPIONS TOUS VOS CD DE JEUX
POUR 59 F
(Sur présentation de l'original)
(Uniquement au 41 Rue Vital)

POUR L'ACHAT DE 2 JEUX:
CARTE MEMOIRE
A 50 F
MANETTE DUALSHOCK
A 100 F

PLAYSTATION NEUF : LA CONSOLE PLAYSTATION + 1 PAD DUALSHOCK + 1 PAD CLASSIQUE	
+ 1 JEU PLATINIUM AU CHOIX	999 F
ASTERIX	329 F
METAL GEAR	349 F
NEED FOR SPEED 4	329 F
STREET SKATER	329 F
CIVILISATION 2	329 F
FIFA 99	299 F

PLAYSTATION D'OCCAZ : LA CONSOLE PLAYSTATION + 1 PAD CLASSIQUE + 1 MEMORY CARD	
+ 1 JEU AU CHOIX A 99 F	799 F
METAL GEAR	279 F
FIFA 99	250 F
CRASH BANDICOOT 3	250 F
BREATH OF FIRE 3	250 F
MOTO RACER 2	250 F
FIFA 98	99 F

NINTENDO 64 NEUF : LA CONSOLE NINTENDO 64 + MARIO 64	
+ 1 JEU AU CHOIX A 250 F	999 F
FIFA 99	429 F
SOUTH PARK	TEL.
ZELDA 64	429 F
WIPEOUT 64	399 F
TUROK 2	399 F
MICROMACHINES 64	TEL.

NINTENDO D'OCCAZ : LA CONSOLE NINTENDO 64 + 1 PAD + 1 VIBREUR	
+ 1 JEU AU CHOIX A 199 F	799 F
ZELDA 64	349 F
GOLDEN EYE	250 F
1080°	250 F
BANJO KAZOOIE	199 F
V RALLY 99	299 F
FZERO X	250 F

NOUS RACHETONS ENCORE VOS SUPER NINTENDO! TELEPHONEZ NOUS!
(UNIQUEMENT AU 19 BD VOLTAIRE)

LASER POINTER (NF)
+ 4 TETES INTERCHANGEABLES
199 F

EN ECHANGE DE CE COUPON UN CADEAU DE BIENVENUE VOUS EST OFFERT.

ECHANGE DE JEUX DE MEME VALEUR POUR 50 F
EX : TOMB RAIDER 3 CONTRE FIFA 99 : 50 F

A RETOURNER AU :
- VIDEO INVASION VPC 41 RUE VITAL 75116 PARIS
- VIDEO INVASION VPC 19 BD VOLTAIRE 75011 PARIS

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX
		TOTAL	

COORDONNEES
Nom :.....
Prénom :.....
adresse :.....
.....
Ville :.....
Code Postal

REGLEMENT
☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES +

SERVICES PLUS

REVENDEURS,
VOUS VOULEZ FAIRE DE LA PUB
POUR VENDRE FACILEMENT
DES JEUX, DES CONSOLES,
DES ACCESSOIRES...

APPELEZ-NOUS
Caroline SAINT BLANCAT
VOUS Y AIDERA, AU
01.41.86.16.32

MICRO MARKET

L'espace jeux vidéo - informatique - film DVD

62 avenue Parmentier 75011 Paris

Boutique : Tél 01 56 98 15 50

Grossiste : Tél 01 48 06 50 36

Revendeurs contactez-nous donnez un jeu d'occasion de la liste ci dessous et payez un jeu neuf à moitié prix

JEUX NEUFS PSX

	PRIX SANS ECHANGE	PRIX AVEC ECHANGE
ABSOLUT FOOTBALL	330	165
ASTERIX	340	170
AKUJI	330	165
BIG AIR	330	165
BLOODY ROAR 2	340	170
BUG LIFE	300	150
CIVILISATION 2	330	165
DRIVER	330	165
EVIL BRIDE	330	165
GARDIAN'S CRUSADE	330	165
GRAN TURISMO	300	150
GRANSTREAM SAGA	300	150
LES RAZMOKET	330	165
NEED FOR SPEED 4	330	165
METAL GEAR	340	170
MONACO GRAND PRIX GP2	330	165
MONKEY HERO	330	165
MUCHO	340	170
PRINCE NASEEM BOXING	330	165
POPULOUS 3	340	170
RUNNING WILD	300	150
ROLLCAGE	340	170
RALLY CROSS 2	330	165
RIDGE RACCER TYPE 4	340	170
SPORT CAR GT	340	170
STREET SKATER	300	150
TAI FU	330	165
WAR ZONE 2100	340	170

JEUX OCCASIONS PSX

ACE COMBAT 2	MARVEL SKIER HEROS
BREATH OF FIRE 3	METAL GEAR
CRASH BANDICOOT 3	MOTO RACCER 2
FIFA SOCCER 99	ODDWORLD 2
GRAND TURISMO	RESIDENT EVIL 2
HEART OF DARKNESS	RESIDENT EVIL 2
KNOCKOUT BOXING 99	TOMB RAIDER 3
LE 5E ELEMENT	TENCHU
LUCKY LUKE	VIGILANTE 8

autres titres : nous consulter

ACCESSOIRES PSX

CONSOLE PLAYSTATION + DUAL SHOCK	790F
MANETTE DUAL SHOCK	199F
MANETTE STANDART	69F
MEMORY CARD	59F
MEMORY CARD SONY	99F
CABLE PERITEL RGB	99F
GUN PANTHERE	199F

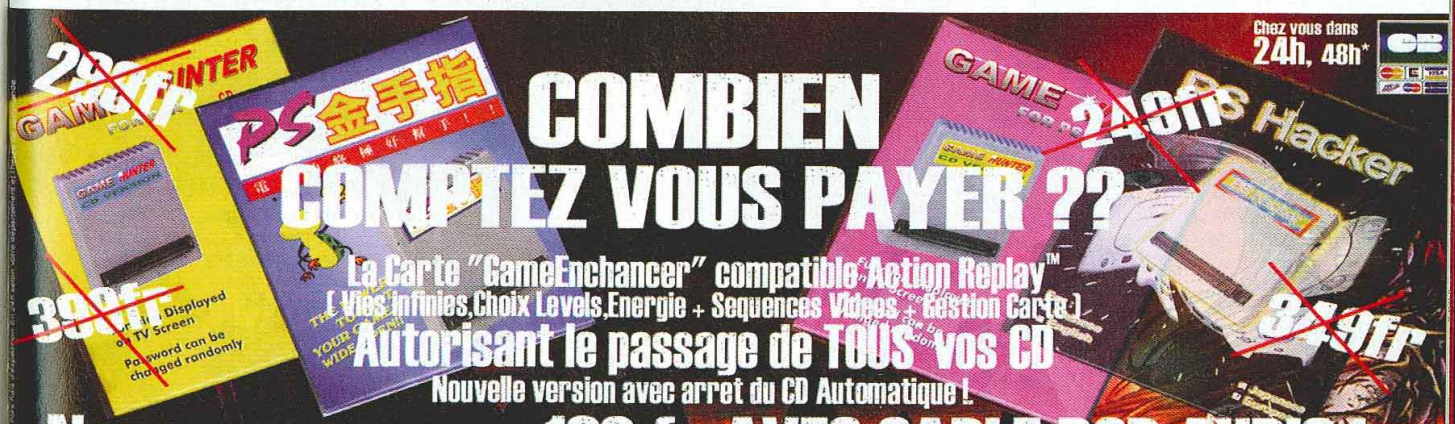
1999F PROMOTION
ACTION REPLAYINTERNATIONALE
PERMET DE JOUER
AVEC TOUS LES JEUX IMPORT

BON DE COMMANDE MICRO MARKET

TITRE NEUF	TITRE OCCASION	PRIX

FRAIS DE PORT 30F

À RETOURNER À MICRO MARKET
62 avenue Parmentier 75011 Paris



Chez vous dans 24h, 48h*

COMBIEN COMPTEZ VOUS PAYER ??

La Carte "GameEnchancer" compatible Action Replay™
(Vies infinies,Choix Levels,Energie + Sequences Vidéos + Gestion Carte)
Autorisant le passage de TOUS vos CD
Nouvelle version avec arret du CD Automatique !

NOUS vous la proposons à 199 fr AVEC CABLE RGB AUDIO !
Ressort, Notice VF et Port 48h Recommandé Compris !! (169 fr Sans RGB)
SATISFAIT OU REMBOURSE !!

Autres Articles:
CABLE RGB AUDIO GUNCON 45 Fr +Port
CABLE LINK 50 Fr +Port
CABLE RALLONGE PAD 50 Fr +Port
MANETTE DUAL SHOCK 149 Fr +Port
MEMORY CARD SONY 69 Fr +Port
PISTOLET VIBRANT* SCORPION 199 Fr Port comp.
PISTOLET VIBRANT* ERAZER 249 Fr Port comp.
XPLORER V2 (Cable&Soft OFFERTS) 289 Fr +Port

199 Fr Port compris!
249 Fr

REVENDEURS CONTACTEZ NOUS !

Bon de commande à renvoyer à ABSOLUTE GAMES 10 PLACE CENTRALE 21800 QUETIGNY FRANCE
Passez commande par Courrier, par Téléphone 03 80 46 60 60 - 10h00 12h30 , 14h00 19h30 ou par INTERNET http:\\www.AbsoluteGAMES.COM Contactez nous pour le port des "Autres articles". MERCI !

Nom _____ Prénom _____ Articles Prix Chèque Mandat CRBT (Tel) CB (Tel)

Adresse _____

Passez commande sur papier libre en recopiant le bon

ÇA URGE !

Les fans de la série "Urgences" sont en droit de se demander ce qu'il va advenir de leurs héros en chemise blanche favoris dans la prochaine saison. Doug va-t-il récupérer son poisson rouge laissé en quarantaine chez Benson ? Carter va-t-il faire sa cure de Prosac contre l'avis de sa femme ? Ou bien va-t-il se goinfrer de Viagra contre l'avis de son Berger Allemand ? Que de mystères ! Après quelques mois de silence cathodique, voilà en exclusivité un épisode inédit de la prochaine saison. France 2 s'est fait coiffer sur le fil... par Consoles+ !

Six minutes plus tard.

Voilà, Docteur. Il a l'air mal en point...

Docteur Carter, scalpel s'il vous plaît.

Doug ? Le patient est sur le dos !

Oui, et remarquez comme ses poumons sont plats !

Tout de suite, Doug. N'est-il pas anormal que l'on trouve une manette Playstation dans son estomac ?

Faites venir le professeur Panda. Il me semble que quelque cloche chez ce patient...

Après 37 minutes d'opération.

En effet, une manette... et une plante verte !

Argh ! Ma tête !

Quelques secondes plus tard...

Vous m'avez fait demander, Doug ? Un problème ?

Oui, Professeur. Regardez ce que l'on vient de retirer de l'estomac de cet homme...

En effet, c'est bien étrange. Est-ce que la terre était encore humide ?

L'opération semble s'éterniser...

Laura, qu'indique l'électrocardiogramme ?

Environ 278 pulsations par minute, rien d'anormal.

OK, Docteur, c'est vous le médecin.

Parfait, installez une dérivation en parallèle et augmentez la puissance vasculaire du nerf ischio-abdominal, et assurez-vous qu'il ne pète pas un fusible.

Doug, je crois qu'il n'y a plus rien à faire...

Ne dites pas ça Professeur, je suis certain qu'en arrosant la plante deux fois par jour, elle peut s'en sortir !

Vous croyez ? Mais alors, rien n'est perdu ! Vite, Algoflash à 3 % en intraveineuse... Mais j'ai bien peur que les racines ne soient accrochées à son estomac.

Pendant ce temps, à l'accueil...

Maman, ? C'est moi, Mayekeul. Le docteur vient de me donner des nouvelles de Djone : ils vont pouvoir sauver ta plante verte...

... Mais oui Maman, elle va bien ! Les infirmières l'ont mise sous couveuse à 26°. Elles m'ont dit que dans trois jours elle serait de retour à la maison...

... Je t'embrasse. Oui, moi aussi. D'accord, du lait en passant chez l'épicier... D'accord, moi aussi Maman. Pardon ? Du terreau et un petit pot de terre cuite ? Tu veux dire que tu es enceinte ? Ah, mon Dieu ! !

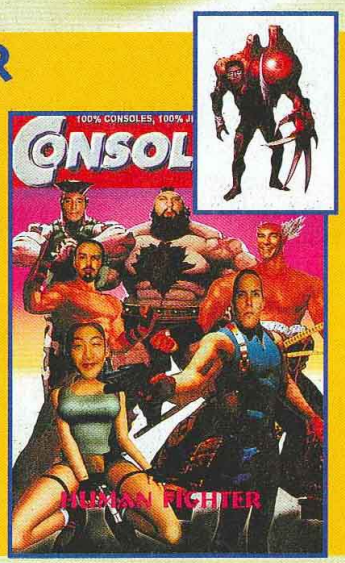
L'opération menée le docteur Doug et le professeur Panda a-t-elle réussie ? L'ablation de la plante verte dans l'estomac de Djone ne va-t-elle pas entraîner sa mort ? Mayekeul trouvera-t-il du lait pour sa mère enceinte ? Autant de questions qui ne resteront certainement pas sans réponses.

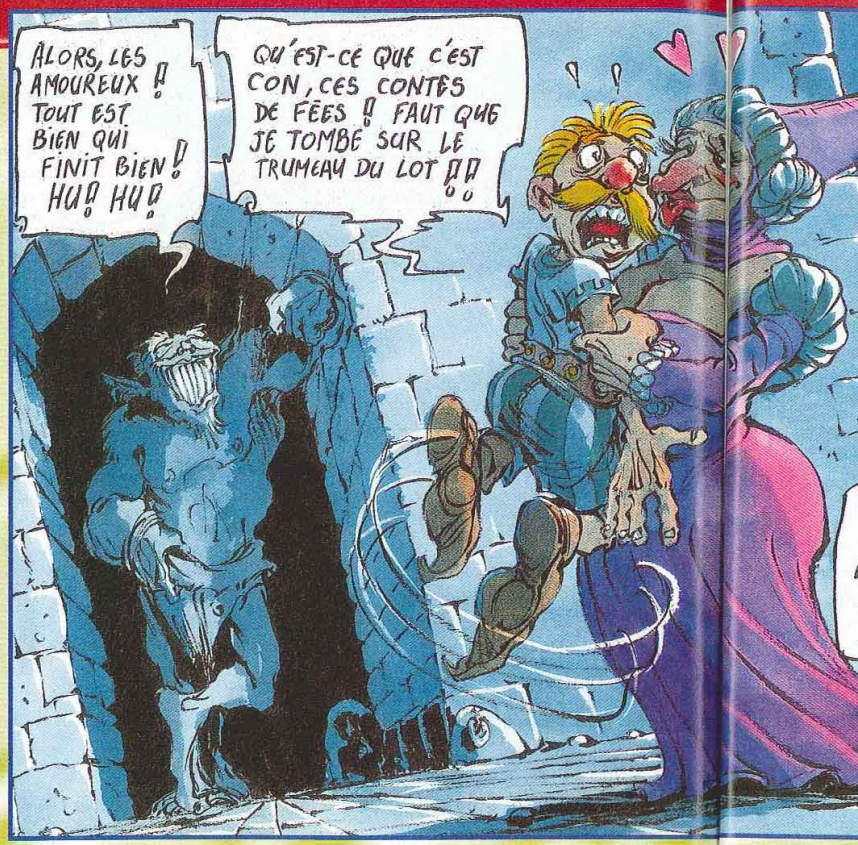
Vous l'aurez remarqué, la plupart des films américains se terminent toujours d'une très belle façon : le héros aux dents blanches l'emporte sur le méchant et il emballe systématiquement la plus belle fille du film. C'est pas juste ! Vous me direz, dans les jeux vidéo, c'est à peu près la même chose. Y en a marre ! Pourquoi ne pas imaginer un jeu où tout se termine mal : le héros serait un nain, comme moi, qui sauverait une princesse ressemblant plus à un thon qu'à une belle sardine, et le méchant serait tellement méchant qu'il me mettrait au cachot et me piquerait ma femme. Après, ils iraient faire plein de petits esturgeons en cachette dans les donjons du château et ils me laisseraient croupir dans les oubliettes. Comme ça, j'aurais la paix. Ce serait chouette comme jeu, non ? Je l'appellerais "Thon destin"...

Bomboy, "cachot, t'y es"

VAINQUEUR DU MOIS

Le vainqueur du mois est un certain Ahmed Mohammed Ismaël qui habite Clermont-Ferrand (63). Non seulement il se reconnaîtra (il ne doit pas y avoir des millions de Ahmed Mohammed Ismaël à Clermont-Ferrand), mais en plus il gagne un abonnement gratos à Consoles+.
Son trucage numérique est vraiment chouette et très propre.
Bien joué, vieux !





UN CERTAIN GRAN TURISMO 2

Q *Olivier, un lecteur de 14 ans, m'écrit : "Gran Turismo m'avait bien plu. 1/ On m'a dit qu'un certain Gran Turismo 2 était prévu sur Playstation. Si oui, quand sortira-t-il en version française ? 2/ Même question concernant Final Fantasy VIII : à quand une version officielle ? Merci."*

R De rien. J'ai téléphoné chez Sony pour leur poser la question : le jeu Gran Turismo 2 sort sur Playstation en version officielle au mois de septembre prochain. Je sais, c'est un peu long, mais au moins cela te fera passer de bonnes vacances au soleil et pas devant ta télé. Tu vois, Sony pense à tout, même à ton bronzage. En ce qui concerne Final Fantasy VIII, il y a un petit problème : Sony ne sait plus si le jeu sortira en version officielle ou non ! Les cartes sont entre les mains de Square qui, lui seul, peut traduire le jeu en version française intégrale. Sony, comme tous ceux qui veulent jouer à Final Fantasy VIII, est donc dans l'attente de la décision de Square.

FAN DE RPG

Q *Un fan de RPG, qui n'a pas signé sa lettre, me demande "A quand une soluce de Breath of Fire III sur Playstation ? J'ai beaucoup galéré pour arriver à la fin du jeu et vous devez certainement savoir où se trouvent tous les gènes, car il m'en manque encore un."*

R Salut l'inconnu. Tu as tellement joué à Breath of Fire III que tu as certainement oublié d'acheter le hors-série de Consoles+ Playstation 11H, dans lequel nous avons donné la solution complète du jeu ! Il n'est plus en vente actuellement et le seul moyen de te le procurer est de téléphoner au 01-41-86-18-70. A bientôt, bel Hermite.

MATOS THOMAS

Q *Thomas m'écrit pour pousser un coup de gueule : "Dans votre numéro de mars, que j'ai acheté car vous testiez Final Fantasy VIII, je me suis tout de suite précipité à la page du test. Et là, ô stupeur, je découvre que Final Fantasy VIII n'a pas eu e Consoles+ d'or ! Cela me sidère. 1/ J'aimerais savoir pourquoi. 2/ Ne pensez-vous pas qu'il mérite plus de 95% ?".*

R Salut beau râleur, j'ai l'impression que tu n'es pas content.
1/ Je n'ai pas joué à Final Fantasy VIII une seule fois. Pire, ou mieux (je ne sais pas), je ne l'ai même pas vu tourner ! Quant à savoir pourquoi il n'a pas eu de Consoles+ d'or, Ivan le Terrible, notre secrétaire de rédaction va t'expliquer : "C'est très simple. J'ai oublié de mettre la vignette. Voilà, tu sais tout. Mais ne le répète pas, sinon je vais me faire engueuler."
2/ Tu sais, dès 95%, tu peux être certain que le jeu est génial. Alors 95%, 96%, 97%... ce n'est vraiment pas important ! Ce qui compte c'est que le jeu te plaise, non ? Tu sais, il m'est souvent arrivé d'apprécier des jeux mal notés, question de subjectivité...

ABRA CARAMAIL

Q *Un lecteur m'envoie une lettre par email (cambsman @ caramail.com). Voici ce qu'il me dit : "Je me suis acheté une Dreamcast (4 000 francs avec 3 jeux, 2 manettes et 2 VM). 1/ Ai-je bien fait de l'acheter ? 2/ Le modem est-il intégré dans la console ? 3/ J'ai un téléviseur Pal/Secam et la Dreamcast ne passe pas par le commutateur de péritel, je suis obligé de la brancher directement sur le téléviseur. Que faire ? 4/ Allez-vous faire une soluce de Sonic ? 5/ Pen Pen est-il un bon jeu ? 6/ Y aura-t-il une puce pour faire fonctionner une console ... versa ? 7/ Le ... compatible ... 8/ Comment ... fichier d'une ... comprends ...*

R Salu... mag... pas... chemins : d... Dreamcast ... je déconsei... l'acheter en... cela soit un... loin de là, m... parce qu'ell... vente et du ... beaucoup tr... ta console 4... ensuite tu ga... les jeux sont... comme la do... la console, e... intégré ne fo... France. De p... garantit pas ... japonaises ! ... avec ta Drea... boutique dan... achetée pour... te la réparer. ... d'être sûr, vu... Sega met cor... Imagine qu'il ...

pas eu de
Terrible,
action va
simple.
vignette.
ne le
s me faire

peux être
énial.
. ce n'est
! Ce qui
te plaise,
souvent
eux mal
jectivité...

MAIL

voie une (cambsman . Voici ce acheté ancs avec VM). 1/ Ai-je / Le modem nsole ? Secam et as par le , je suis rectement ire ? soluce de un bon jeu ? pour faire

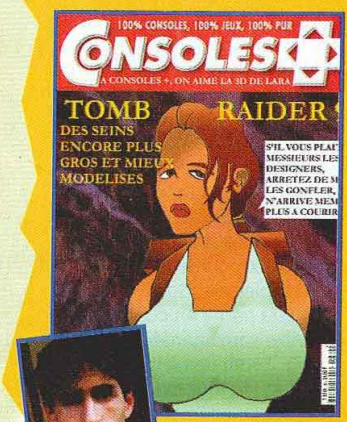
**CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
92514 BOULOGNE CEDEX
OU ÉCRIS TON COURRIER
SUR LE 3615 TCPLUS**

fonctionner les jeux français sur une console japonaise et vice versa ? 7/ Le VM japonais sera-t-il compatible avec le VM français ? 8/ Comment faire pour copier un fichier d'une VM à l'autre, car je ne comprends rien au japonais ?"

Salut Mandrake le magicien. 1/ Je ne vais pas y aller par quatre chemins : depuis que la Dreamcast est vendue au Japon, je déconseille aux gens de l'acheter en import. Non pas que cela soit une mauvaise console, loin de là, mais tout simplement parce qu'elle est interdite de vente et du coup vendue beaucoup trop chère ! Tu paies ta console 4 000 francs, et ensuite tu galères vu que tous les jeux sont en japonais, comme la documentation de la console, et que le modem intégré ne fonctionne pas en France. De plus, Sega France ne garantit pas les consoles japonaises ! Si tu as un pépin avec ta Dreamcast, seule la boutique dans laquelle tu l'as achetée pourra éventuellement te la réparer... ce qui est loin d'être sûr, vu la pression que Sega met contre l'import ! Imagine qu'il faille commander une pièce au Japon ! Autant te dire que tu n'es pas près de rejouer avec ta console, qui t'aura coûté vraiment très cher. Alors, dans ces conditions, mieux vaut attendre la sortie de la version officielle à la rentrée prochaine pour en profiter, non ?
2/ Si tu as acheté ta console chez un revendeur honnête, le modem est intégré à la console. C'est facile à vérifier : il se trouve sur la face latérale droite de la console. Il s'enlève en pressant un bouton sous la console.
Le plus simple pour vérifier que ton modem se trouve dans la console est de regarder sur la face arrière, à gauche, s'il y a marqué "Line". Dans ce cas, le modem est bien là, mais il ne te servira à rien ! Depuis quelques semaines, on ne peut plus se connecter en France sur Internet par ce biais...
3/ J'ai déjà eu un problème de ce genre avec une Playstation Pal et un commutateur qui faisait passer les jeux en noir et blanc sur ma télé couleur. Ton problème devrait être résolu avec l'ajout d'un commutateur électronique traduisant le signal vidéo de ta console en signal vidéo RVB. Un tel commutateur existe dans la plupart des grandes surfaces ou des Fnac.
4/ Pour l'instant, nous n'envisageons pas de faire de solution de Sonic sur Dreamcast. Pour l'instant seulement !
5/ Pen Pen est un jeu amusant... cinq minutes ! C'est vrai que c'est un beau jeu, que l'on peut y jouer à quatre simultanément, mais il va rapidement te lasser.
6/ Pour l'instant, aucune puce n'est disponible : normal, la console officielle n'est pas encore en vente, pas plus que la console américaine. Je ne pourrai donc te répondre que dans quelques mois !
7/ La réponse est identique.
8/ Je n'en sais rien ! Je ne parle pas le japonais. Demande à Cheub, il pourra certainement te renseigner. Téléphone-lui à la rédaction !

ADRIENNE RICA (44, NANTES).

ET TA PHOTO, ALORS ?



CHRISTOPHE FORNER (92, BOULOGNE-BILLANCOURT).

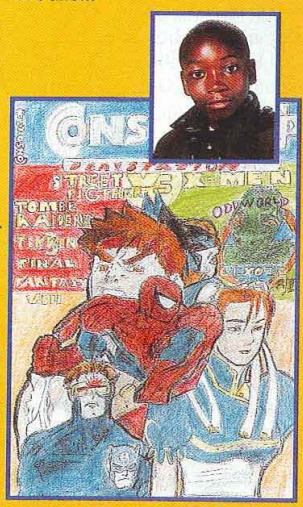
GONFLÉ LE GARS !

PHENG SOCHEAT-CARHARTT (95, GONESSE).

FAITES GAFFE, IL A LES YEUX ROUGES...

FABIEN CŒUR (93, MONTFERMEIL).

SORTEZ LES LOUPES !



MOUILLAT AMBOULOU (94, FONTENAY-SOUS-BOIS).

11 ANS ET DÉJÀ UN BON COUP DE CRAYON.

PYOTTE, PREMIÈRE

Q *Dominique Pyotte m'écrit pour la première fois, je lui réponds donc pour la première fois : "Je vous écris car je n'ai pas bien compris une de vos réponses dans la rubrique courrier du Consoles+ du mois de mars. Voilà, il s'agit de la 3D temps réel et de la 3D précalculée. Pouvez-vous m'expliquer ces deux termes, s'il vous plait ? La 3D temps réel est-elle mieux que la 3D précalculée ?"*

R Salut Dom. La différence entre la 3D précalculée et la 3D temps réel n'est pas compliquée, pourtant elle n'est pas facile à expliquer. Le plus simple, c'est de te donner des exemples de jeux pour que tu comprennes rapidement. Les jeux Starfox (N64), Crash Bandicoot 3 (PS) ou R-Type Delta (PS) sont en 3D précalculée : on avance tout le temps sans pouvoir se déplacer où l'on veut dans les décors. Par contre, Mario 64 (N64), Banjo Kazooie (N64), Sonic RPG (DC) ou encore Spyro (PS) sont en 3D temps réel : tu diriges ton personnage où tu veux dans les décors, et ces derniers s'affichent en fonction de tes choix. Toute la différence est là : dans un jeu en 3D précalculée, tu n'es pas libre, ou très peu, de tes mouvements, alors que dans un jeu en 3D temps réel, tu te déplaces où bon te semble. La 3D temps réel, c'est la liberté de mouvement. Quant à savoir laquelle est la mieux, je vais te répondre comme d'habitude : tout dépend du jeu.

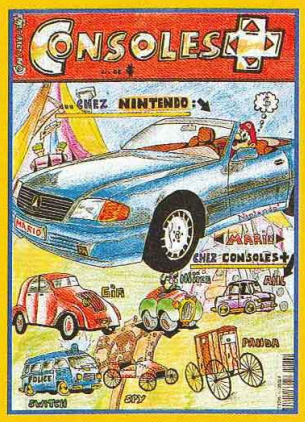
C'EST GRAVE, DOCTEUR ?

Q *Julien "Buding" se pose (et me pose) quelques questions : "1/ Une rumeur m'a laissé entendre qu'il existerait un Temple du Ciel, un Temple de la Lumière ainsi qu'un Dark Link dans le jeu Zelda 64. Info ou intox ? 2/ Quelles notes avez-vous données aux tests suivants : Gran Turismo, Final Fantasy VII, Les Chevaliers de Baphomet et sa suite, et Coolboarders ? 3/ Je possède un Action Replay et, parfois, en activant des codes, le jeu bloque. Est-ce normal ? Est-ce dangereux pour ma console ? 4/ Un jour, j'ai rêvé que j'allais être publié dans mon mag préféré. J'espère que ce rêve se réalisera."*

R Salut Juju. 1/ Je n'ai jamais vu de mes propres yeux de tels Temples. Mais il est vrai que cette rumeur circule actuellement sur Internet. Cheub, qui a terminé le jeu en long, en large et en travers, n'a pas trouvé les deux Temples que tu cites, pas plus que ce fameux Dark Link. Peut-être, après tout, s'agit-il d'un poisson d'avril... 2/ Dans l'ordre : 95% (C+ 76), 96% (C+ 70), 90% (C+ 60), 89% (C+ 71) et 93% (C+ 62). Autre chose ? Un café ? 3/ Il est normal que le jeu bloque : les codes que tu actives ne sont pas forcément les bons ! Et quand on change un code dans un jeu, cela peut parfois occasionner des erreurs et donc faire tout planter : cela se caractérise par un écran bloqué ! Mais, rassure-toi, ce n'est absolument pas dangereux pour ta console. C'est tout simplement dommage pour toi, car la partie en cours ne peut plus être sauvegardée. 4/ A mon avis, tu continues à rêver et ce n'est pas du tout ta lettre qui est publiée actuellement dans Consoles+. Pince-toi !

EMMANUEL 8

Q *On se calme ! Emmanuel est un garçon comme les autres, et voici ses questions : "Je suis inquiet pour l'importation, j'ai donc des questions à poser. 1/ L'import est interdit par Sega. Bon, faudra-t-il se débarrasser de sa Dreamcast d'import pour une version française en septembre ? 2/ Les jeux Neo Geo Pocket Couleur seront-ils compatibles avec la Neo Geo Pocket noir et blanc ? 3/ Pour les acheteurs de Nintendo 64 d'importation existe-t-il encore des jeux en vente ? 4/ Les accessoires (manettes, cartes-mémoire...) sont-ils compatibles entre version d'import et version française ?"*

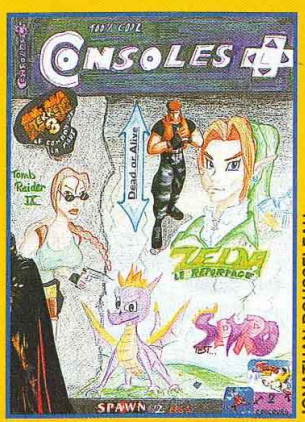


JONATHAN TORRALVO (42, ANDREZIEUX-BOUTHÉON).

C'EST PLUS CONSOLES+, C'EST AUTO PLUS !

STÉPHANE BONNAIRE (51, REIMS).

LARA CROFT STYLE MANGA : BONNET R, FORCÉMENT !



JONATHAN ROUSSELEAU (44, LA MONTAGNE).

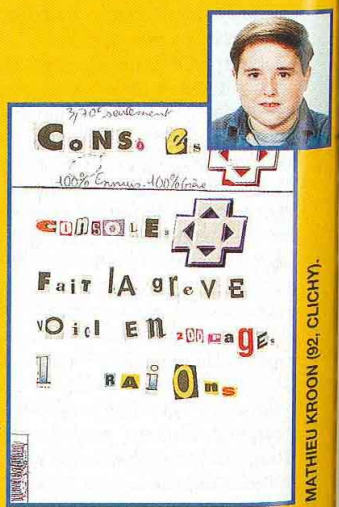
LA MONTAGNE, ÇA VOUS GAGNE !

THIERRY ALEXIS (93, LA ROQUEBRUSSANE).

NUMÉRO SPÉCIAL... RIEN POUR GIA ?

RÉMY LASSERRE (45, FLEURY-LES-AUBRAYS).

FLEURY LES ZOB RAIE ? C'EST DU PROPRE, ÇA !



MATHIEU KROON (92, CLICHY).

UNE LETTRE ANONYME SIGNÉE ET AVEC UNE PHOTO !

NUMÉRO 87

METAL GEAR SOLID

15 PAGES DE SOLUCE COMPLÈTE !

NUMÉRO 12 H

- Tomb Raider III
- Crash Bandicoot 3
- L'Exode d'Abe

NUMÉRO 11 H

- Medievil
- Spyro le Dragon
- Musashiden
- Breath of Fire III
- Wild Arms - Tenchu

LES COUPS SPÉCIAUX

- Rival Schools -
- X-Men Vs Street-Fighter

NUMÉRO 5 H

Little Big Adventure
Legacy of Kain
Les Chevaliers de Baphomet
Soul Edge
Final Fantasy VII

BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+ - BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23

Vous pouvez également commander par Minitel : 3615 TCPLUS (2,23 F /mn)

Réf./Nom	Prix*	Qté	Montant
C+ 87 / 451087	50 F	x	
HS12 / 450016	50 F	x	
HS11 / 450015	50 F	x	
HS 5 / 450007	48 F	x	
		TOTAL	

Ci-joint mon règlement de : _____ F
à l'ordre de Consoles + ☐ Chèque bancaire ou postal
☐ Carte bancaire dont voici le numéro : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Date d'expiration de ma carte : |_|_|_|_| (* port inclus)

Nom ..... Prénom .....
Date de Naissance .....
Adresse .....
.....
Code Postal |_|_|_|_|_| Ville .....

Signature :

JE RECEVRAI MA COMMANDE DANS UN DÉLAI DE 4 SEMAINES APRES ENREGISTREMENT DE MON RÉGLEMENT

STÉPHANE BONNAIRE (51, REIMS).
THIERRY ALEXIS (93, LA ROQUEBRUSSANE).
MATHIEU KROON (92, CLICHY).

Salut ma belle, heu, mon beau, désolé ! 1/ Je ne comprends pas vraiment ta question. Si je te suis bien, tu possèdes une Dreamcast et tu me demandes si tu dois revendre ta console pour acheter une Dreamcast officielle ? C'est une réponse bien difficile, dans la mesure où pour l'instant on ne sait pas si une puce sortira pour rendre les consoles japonaises et officielles compatibles. Si la puce sort dans quelques mois, alors garde ta console. S'il n'y a pas de puce, revends vite ta console et achète-toi une officielle... Ainsi tu pourras profiter du modem et des jeux en réseau. 2/ D'après notre correspondant au Japon, Kagotani san, les jeux Neo Geo Pocket noir en blanc peuvent parfaitement fonctionner sur une Neo Geo Couleur (va vite lire notre dossier). Attention, ils ne possèderont que 12 couleurs (contre 120 pour un jeu spécifiquement développé en couleur). 3/ Oui ! Il existe bien évidemment des boutiques qui continuent à faire de l'import de jeux Nintendo 64 en provenance du Japon ou des Etats-Unis. Mais ne compte pas sur moi pour te donner des noms ! 4/ Jusqu'à présent, les manettes japonaises ont toujours parfaitement fonctionné avec les consoles officielles. Ça devrait continuer. Seule inconnue : les VM de la Dreamcast japonaise. Normal : il n'y a pas de Dreamcast US ou officielle.

RENÉ DEL PROUT

Un jeune lecteur me pose deux questions : "Je vous prie de bien vouloir excuser mon écriture, mais je me suis fait une entorse au poignet, et je vous écris cette lettre en souffrant comme un chien. Je m'appelle René Delpart (on me surnomme Delprout). Je tiens à vous demander quelques explications. 1/ Pouvez-vous m'expliquer le terme "anti-aliasing" qui figurait dans le dossier sur la Dreamcast. 2/ Quelle est la définition de la "résolution d'une image" ? 3/ Qu'est-ce qu'une résolution de 640 x 480 pixels ?"

Une entorse au poignet ? Ça me rappelle un certain Switch qui l'an passé s'était explosé la main en faisant le kéké sur un surf. 1/ Mon petit Delprout, pour répondre à ta première question, j'ai contacté Julien Merceron, ingénieur informaticien et chef de projet chez Ubi Soft. Voici ce qu'il te répond : "L'anti-aliasing est utilisé pour lisser le contour des objets et éviter les effets indésirables d'escalier (sur des objets inclinés) ou de crénelage (lorsqu'il y a des contrastes de couleurs trop importants à l'écran). L'anti-aliasing existe sur Dreamcast et Nintendo 64, mais pas sur Playstation ni Saturn. Explication technique en gros, le programme d'anti-aliasing va interpoler les couleurs du bord d'un objet affiché à l'écran (lettre, chiffre, personnage ou bout de décors) avec celles des autres éléments avoisinants. La couleur du contour d'un objet est ainsi la moyenne entre la couleur du bord de cet objet et celle des autres... On a donc un meilleur lissage à l'écran, et les formes apparaissent du coup moins carrées. Détail : l'écran de télévision a tendance à lisser les couleurs de manière naturelle, donc l'effet d'anti-aliasing n'est pas obligatoire – même s'il apporte pas mal de choses. Par contre, sur les écrans de micro-ordinateur, il est très important de bien l'utiliser..." Il me semble, cher Delprout, que cette réponse devrait grandement te satisfaire, non ? 2/ Une image vidéo est composée d'une quantité de petits points que l'on appelle des pixels. Comme le format de l'image est constant, plus il y a de points, plus ils sont petits et moins ils sont visibles. En gros, plus il y a de points (pixels) dans ton image, plus elle sera fine et détaillée. Autrefois, les jeux vidéo étaient cubiques et très grossiers justement parce que la résolution graphique des consoles était faible. Maintenant, sur les nouvelles consoles comme la Dreamcast ou la Playstation 2, par exemple, les résolutions graphiques permettent d'afficher des images de plus en plus fines et donc, de moins en moins pixélisées. Ce qui me permet d'enchaîner avec ta dernière question. 3/ Une résolution de 640 x 480 pixels est une image qui se compose de 640 "points" en largeur sur 480 "points" en hauteur. Ce qui signifie que tu as à ta disposition 307 200 points pour "dessiner". Autant te dire, bien assez de "points" ou de pixels pour obtenir une image très fine. Dans l'avenir, les résolutions d'image, ou résolutions graphiques, vont devenir encore plus fines et les graphismes seront encore plus beaux. Vivement demain !

LE PRIX D'EDDY KACE

Pas d'hésitation, ce mois-ci, pour le prix d'Eddy Kace. Le dessin que nous a envoyé Guillaume Menuel, de Levallois-Perret (92), est vraiment réussi : tout à l'encre de Chine et sur un support pour le moins original. On croirait un vieux parchemin. L'effet est garanti ! Il faut dire que sa photo est, elle aussi, très chouette : presque aussi affreuse que la faute d'orthographe au mot "gothique". Mais ce n'est pas grave, la preuve, Guillaume recevra le prochain numéro de Consoles+ dédicacé par toute l'équipe.

POUR JOINDRE BOMBOY TOUS LES JOURS ! TAPE 3615 TCPLUS
(3615 : 2.23 F/MIN)

s il y a
etits et
n gros,
ls) dans
fine et
eux
t très
e que la
intenant,
es
la
ole, les
s images
donc, de
es. Ce
ner avec
Une
pixels
mpose
ur sur
Ce qui
sposition
ssiner".
z de
ur
ne. Dans
d'image,
es, vont
s et les
re plus
n !

US
23 F/MIN)

Le seul magazine 100 % jeux

Télé star JEUX

Y A PAS PHOTO !
avec Bataille et Fontaine

Mots en vrac

Mots fléchés

Mots croisés

120 jeux inédits

Avec l'index des mots utilisés et les solutions

Toujours plus de loisirs
Toujours plus de détente

En vente actuellement chez votre marchand de journaux

ESTA OUNA CADO ?

Q Jacky Estacado, m'envoie ses questions par email (jacky.estacado@caramail.com). Voici ce qu'il m'écrit : « Gloire à toi beau mâle à la taille réduite et à la pilosité sub-nasale développée ! Je félicite toute votre équipe, et espère, dans un futur proche, en faire partie, mais trêve de rêve, voici mes questions. 1/ Final Fantasy VIII sera-t-il oui ou non traduit en français ? (beaucoup de personnes sur le web pensent le contraire). 2/ Peux-tu communiquer mon adresse Internet dans le magazine pour que je puisse discuter avec d'autres passionnés ? 3/ Enfin, pensez-vous créer un site sur Internet ? P.S : je m'appelle Nicolas Audouard (je préfère que tu mettes mon vrai nom, comme ça mes amis me reconnaîtrons).

R Salut Jacky ! Heu, non, salut Nico ? Je sais plus, tu m'embrouilles ! 1/ Aux dernières nouvelles, comme tu as déjà pu le lire dans une lettre précédente, Sony France ne sait toujours pas si le jeu Final Fantasy VIII sera traduit en français. Il semblerait que cela soit contraire à ce que Sony avait annoncé il y a un peu plus de six mois maintenant. C'est comme ça, que veux-tu ! 2/ Pas question que je publie ton adresse email, tu risquerais de recevoir des courriers de personnes mal intentionnées. C'est vrai quoi, si je dis à tout le monde de t'envoyer du courrier à jacky.estacado@caramail.com, tu vas être débordé de messages ! Faut pas déconner non plus. 3/ Tout le monde me demande si Consoles+ va créer un site Internet ou pas. C'est quelque chose que j'aimerais bien faire, mais cela me semble difficile. En tout cas, l'idée est lancée. P.S. : Je m'appelle vraiment Bomboy (mais je préfère qu'on m'appelle Beau Boy, pour que mes copines me reconnaissent).

LA PHRASE DU MOIS

Depuis six ans que je réponds à votre courrier, j'en ai vu passer des vertes et des pas mûres. Jamais, jusqu'à ce jour, je n'avais publié d'extraits de lettres pour le plaisir de vous faire découvrir la prose de certains d'entre vous. Quand j'ai reçu le courrier d'Alain Moreira, je n'ai pas pu m'empêcher de penser à la phrase fétiche des Guignols de l'info : "A l'insu de mon plein gré", Voici ce que Alain m'a écrit : "Auriez-vous la mabalitée de m'envoyer quelques démos en signe de guise". Compte sur moi Alain, c'est comme si c'était fait !

CHRISTOPHE DES HÉROS

Q Christophe, fidèle lecteur de Consoles+ depuis plus de trois ans, se décide enfin à m'écrire. "Je suis fan de Nintendo, et je trouve exaspérant de voir Sony et Sega pomper les idées de Nintendo (quatre connexions pour les manettes sur la face avant de la Dreamcast, pad analogique, pad vibrant...). Bref, voici mes questions. 1/ La Neo Geo Pocket peut-elle inquiéter la Game Boy Couleur sur le marché des portables ? 2/ L'arrivée de la Dreamcast ne va-t-elle pas couler la Nintendo 64 ?"

R Salut. Je comprends ton agacement, mais tu devrais être content : si tout le monde copie les idées de Nintendo, c'est qu'elles sont bonnes, non ? 1/ Non ! La Neo Geo Pocket ne s'est vendue qu'à 30 000 exemplaires, alors que la Game Boy Couleur en est déjà à plusieurs millions. Tu peux dormir sur tes deux oreilles, Nintendo n'a pas de problème à se faire pour l'instant. 2/ Je ne sais pas. La Nintendo 64 était conçue pour rivaliser avec la Playstation et la Saturn. La Dreamcast est une console de nouvelle génération, tout comme la Playstation 2. En fait, Nintendo prépare aussi l'avenir et travaille déjà sur la remplaçante de la N64. C'est comme ça dans l'univers des consoles : une console en chasse une autre.

LE MAÎTRE DU TEMPS

Q Un lecteur suisse et fan de Square Soft (comme quoi tout est possible) m'envoie cette lettre : "J'ai trois questions à te poser : 1/ Sur quelle console Chrono Trigger 2 sera-t-il adapté ? 2/ Final Fantasy IX sortira-t-il un jour ? 3/ Je trouve injuste d'avoir mis seulement 95% à Final Fantasy VIII. Je l'ai chez moi en japonais, et il est aussi beau que Zelda 64 qui a eu 100%. Ce serait sympa de faire un comparatif entre ces deux jeux. Qu'en penses-tu ?".

R Salut la Suisse ! 1/ Il est en effet question qu'une suite de Chrono Trigger sorte, mais on ne sait pas encore sur quelle console... peut-être sur Playstation 2. 2/ Final Fantasy IX était en cours de développement en même temps que Final Fantasy VIII. Il sortira donc prochainement au Japon. 3/ La qualité des graphismes d'un jeu n'en fait pas forcément un bon jeu. Un jeu peut être affreux et avoir un intérêt incroyable. Tetris, par exemple, est un jeu absolument génial et pourtant il n'a jamais brillé par ses graphismes. Faire un comparatif entre Zelda et Final Fantasy VIII ? Mais c'est impossible, voyons ! Ces deux jeux n'ont rien à voir ! Comparons ce qui est comparable !

N'OUBLIEZ PAS

o D 'envoyer vos dessins accompagnés de votre photo, elle sera publiée dans le magazine avec vos œuvres. Ceux qui ressemblent au Panda au réveil ou à Switch sur ses rollers peuvent m'envoyer une photo de leur sœur (au réveil sur ses rollers si ça les amuse). Autre chose : je ne peux pas publier les dessins trop grands ! Alors, soyez raisonnables.

o De m'envoyer vos dessins sur disquette PC ou Macintosh enregistrée au format JPEG, TIFF ou PICT. Les vainqueurs seront récompensés au même titre que les dessinateurs sur papier.

o Que Niiico (l'ami des secrétaires de rédaction) s'occupe de me passer les questions que vous me posez par email. J'y répondrai de la même manière qu'au courrier traditionnel. Envoyez vos questions à l'adresse suivante : ngavet@emapalpha.fr

CONSOLES+

RÉDACTION • PUBLICITÉ
150, rue Galliéni
92514 Boulogne-Billancourt
Tél. : 01 41 86 16 00
Fax rédaction : 01 41 86 17 67
Fax pub : 01 41 86 18 96
Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

RÉDACTION
Editeur
Jan Jacob Boom-Wichers
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (AHL)
Secrétariat
Juliette Van Paaschen (16 72)
Chef de rubrique
Nicolas Gavet (Niiico)
Secrétariat de rédaction
Ivan Gaucher
Maquette
Marie-Pierre Debray, Olivier Mourgeon (1re maquettiste)
Ont collaboré à ce numéro
Christophe Kagotani (correspondant au Japon), Gia-Dinh To, François Garnier (le Panda), Maxime Roure (Switch), Pierre Koch (Toxic), Sébastien Le Charpentier (Cheub), Bomboy, Tiburce Oger, Philippe Karakasyan, Vincent Leleurch (Vince), Nathalie Reuiller, Suzie Gorini, Virginie Auvertin, Patrick Lévêque

PUBLICITÉ
Directrice commerciale
Lara Wytochinsky (16 24)
Directeur de publicité
Olivier Guillermet (16 31)
Chefs de publicité
Caroline Saint-Blancat (16 32)
Clarisse du Rivau (18 39)
Fax : 01 41 86 18 96
Maquette publicité
Dominique Chagnaud
Bureau de Lyon
Catherine Laurent. Tél. : 04 78 62 65 10

MARKETING
Responsable marketing
Anne-Sophie Bouvattier (16 45)
Assistante marketing
Annie Perbal (17 55)

TÉLÉMATIQUE
Responsable télématique
Laurence Vié (17 03)

FABRICATION
Chef de fabication
Isabel Delanoy (17 90)

SERVICE ABONNEMENTS
Tél.: 01 64 81 20 23
France : 1 an (12 numéros) : 345 F (TVA incluse)
Europe et étranger tarif économique : 1 an (12 numéros) : 457 F (tarifs avion : nous consulter)
Belgique : 1 an (12 numéros) : 3 333 FB.
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire/postal ou carte bancaire
BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-locataire gérant : EMAP ALPHA S.A. Siège social : 41-43, rue du Colonel-Avia, 75015 Paris. **Principal actionnaire :** EMAP FRANCE. **Propriétaire :** EM-IMAGES. **PDG et directeur de la publication :** Arnaud Roy de Puyfontaine. **Directeur délégué :** Marc Auburtin. **Directeur d'édition pôle :** Vincent Cousin. **Directeur du marketing:** Roland Claverie. **Responsable administratif et financier :** Christel Marjotte Beylerian. **N° de commission paritaire : 0400 K7320.** **Dépôt légal :** Avril 1999. **Photogravure :** Key Graphic, PPDL. **Imprimerie :** Imaye, Laval (53). Fecomme Quebecor. **Distribution :** Transport Presse. **Département diffusion. Directeur délégué :** Pierre Christophe. **Directeur des ventes France/Export :** Annie Baron. **Trade Marketing :** Marlène Reux. **Ventes** (réservé aux dépositaires de presse) : Synergie Presse, Immeuble Le Ventose, 2, rue des Bourets, 92150 Suresne. Téléphone vert (réservé aux dépositaires de presse) : 08 00 01 46 23. Terminal ordinateur E76.

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (© Consoles+) est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles+ sont disponibles à Consoles+Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. ISSN 1162-8669.

DIFFUSION CONTRÔLE OJD

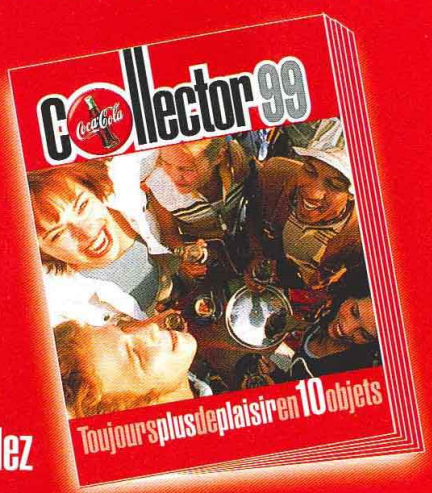
Découv dans v

Demand le vite au C

Coca-Cola et Always sont des marques déposées de The Coca-Cola Company

Toujoursplusdeplaisir en 10 objets Collector 99

Découvrez les autres objets dans votre catalogue Collector99



Commandez dès maintenant le Tapis Sourit pour 15 points Collector99 + 29F*

* plus participation aux frais d'envoi.

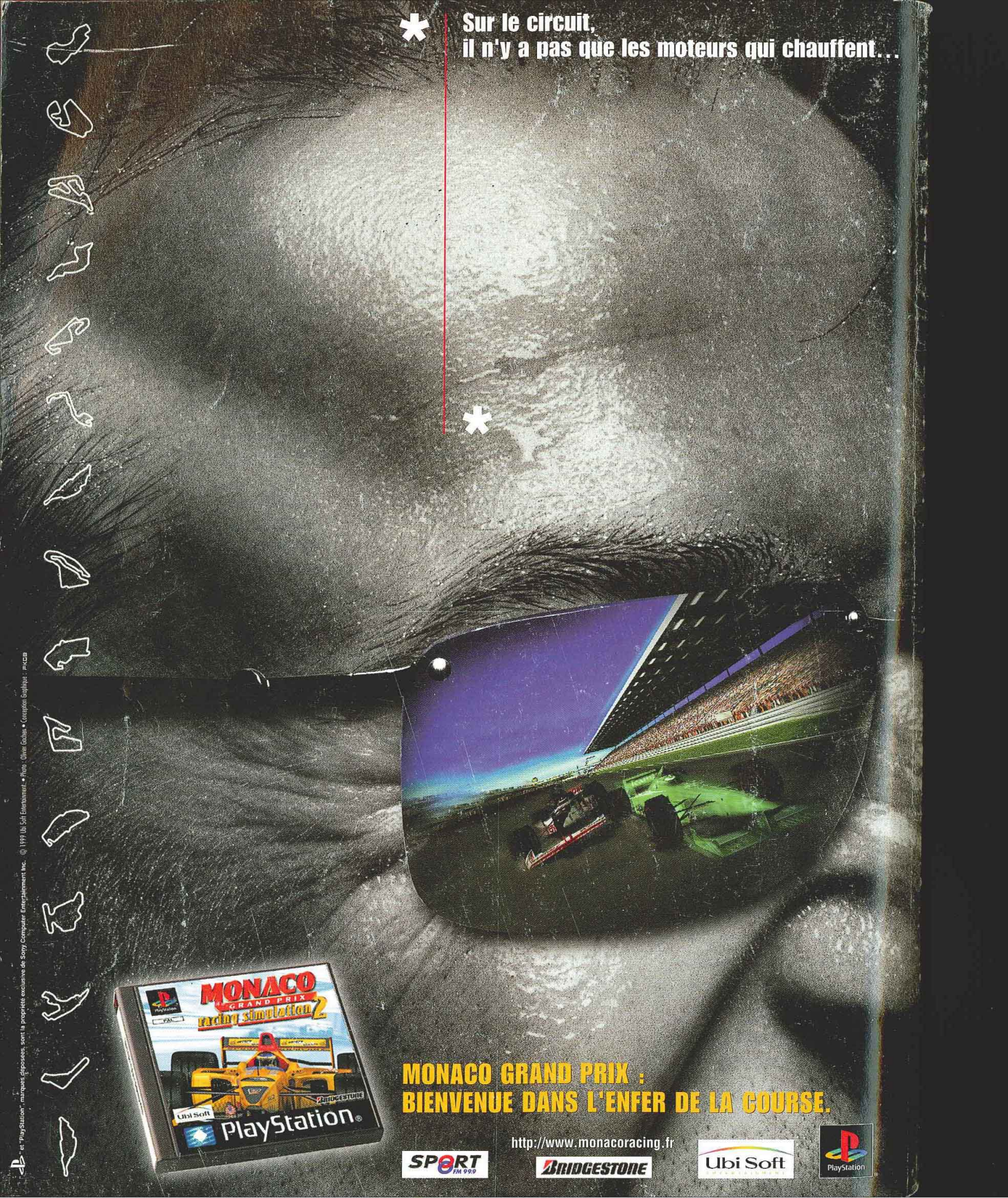
Pour commander le Tapis Sourit, il vous suffit de collectionner 15 points Collector 99 sur les produits Coca-Cola annonçant l'opération, de les coller sur papier libre et de les envoyer avant le 15 décembre 1999 accompagnés d'un chèque de 29F + 18F de participation aux frais d'expédition (à l'ordre de SFDD/Coca-Cola) à :

SFDD/Coca-Cola 99-TSA 90002
78613 Le Perray en Yvelines Cedex

Demandez le vite au 0836684800

(2,23 F/mn)

Coca-Cola et Always sont des marques déposées de The Coca-Cola Company


Sur le circuit,
il n'y a pas que les moteurs qui chauffent...
MONACO GRAND PRIX :
BIENVENUE DANS L'ENFER DE LA COURSE.
http://www.monacoracing.fr

"PS" et "PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. © 1999 Ubi Soft Entertainment • Photo : Olivier Gochen • Conception Graphique : PKGB